

# ZUR KONZEPTION EINES IMMERSIVEN THEATERS

Eine Analyse von Inszenierungsstrategien zur Erzeugung von  
Immersion in zeitgenössischen Performance-Installationen

Masterarbeit im Studiengang „Inszenierung der Künste und der Medien“  
Universität Hildesheim  
Fachbereich II – Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation  
Institut für Medien, Theater und Populäre Kultur

Erstgutachter: Prof. Dr. Jens Roselt  
Zweitgutachterin: Dr. des. Martina Groß

Vorgelegt von Miriam Wendschoff

Hildesheim, Juli 2015

# Inhalt

Einleitung	3
1. Der Begriff Immersion	5
1.1. Konzepte von Immersion in unterschiedlichen Kunstgattungen und Medien	7
1.2. Mythos Immersion	11
1.3. Vorschlag für einen transdisziplinären Immersionsbegriff	13
2. ‚Immersives Theater‘	15
2.1. Genese des Begriffs vom Adjektiv zum vermeintlichen Genre	15
2.2. Problematisierung des Begriffs ‚immersive theatre‘	16
3. Beispielinszenierungen	19
3.1. Signa: Schwarze Augen, Maria	19
3.2. Les Enfants Terribles: Alice’s Adventures Underground	22
4. Strategien zur Erzeugung von Immersion	26
4.1. Verhältnis von Inszenierung und außertheatraler Wirklichkeit	27
4.1.1. Allgemeines zur räumlichen Situation von Performance-Installationen	28
4.1.2. Rahmen, Grenzen und Übergänge in den Beispielinszenierungen	30
4.2. Interaktion	34
4.2.1. Interaktionsbegriffe	35
4.2.2. Interaktionsmöglichkeiten in den Beispielinszenierungen	37
4.2.3. Das Verhältnis von Interaktion und Immersion	41
4.2.4. Strategien zur Erzeugung immersiver Interaktivität in den Beispielinszenierungen	43
4.3. Narrativ und Narration	48
4.3.1. Strategien zur Ermöglichung interaktiver Narration	49
4.3.2. Narrativ und Narration als Strategien zur Erzeugung von Immersion	50
4.4. Darstellung	55
4.4.1. Szenographie	55
4.4.2. Figurendarstellung und Schauspiel	62
4.5. Zusammenfassung: Was bedeutet Immersion im Hinblick auf ‚immersives Theater‘?	64
5. Schluss	67
6. Literaturverzeichnis	71
7. Anhang	77

# Einleitung

„You are physically surrounded by another world. You are intensely aware of your habitat and the details of the space. [...] You may still be you but you have become a sensitised you. Or you are aware that you have taken on a character, you are playing out a role. You are in a different world that has its own rules. [...] The experience bleeds into the real world. [...] You are unsure whether that was theatre, art, festival, gig, game, party, therapy“ (Machon 2013, S. 55).

Im englischen Sprachraum hat sich seit einigen Jahren der Begriff ‚immersive theatre‘ etabliert, um eine Theaterpraxis zu beschreiben, in der die Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum aufgehoben ist. Diese Bezeichnung ist problematisch, da das Adjektiv ‚immersive‘ auf die Erlebnisqualität oder Rezeptionserfahrung der ‚Immersion‘ verweist. Immersion ist eine subjektive Erfahrung, die zwar von Seiten der Produzierenden intendiert sein, aber niemals garantiert werden kann.

Es stellt sich also die Frage, ob diese als ‚immersive theatre‘ bezeichnete Praxis zu Recht behauptet, das Erleben von Immersion in besonderem Maße wahrscheinlich zu machen. Die These, von der ich in dieser Arbeit ausgehe, ist, dass in Inszenierungen ‚immersiven Theaters‘ bestimmte stilbildende Strategien zum Einsatz kommen, die unter Verdacht stehen, Immersion hervorrufen zu können. Welches diese Inszenierungsstrategien sind, wird Thema dieser Arbeit sein.

Um die Frage beantworten zu können, muss zuerst der Begriff ‚Immersion‘ gefasst und definiert werden. Da dieser Begriff in Bezug auf Theater vor Kurzem von Josephine Machon sowie Gareth White erstmalig akademisch behandelt und noch nicht präzise definiert wurde, werden dazu Konzepte aus anderen Disziplinen wie der Literaturwissenschaft, den Game Studies, Virtual Reality und der Filmwissenschaft herangezogen. Insbesondere Janet Murrays Monographie *Hamlet on the Holodeck* und Marie-Laure Ryans *Narrative as Virtual Reality*, die jeweils bereits Betrachtungen verschiedener Medien und Kunstgattungen einbeziehen, bilden dafür die theoretische Grundlage. Ausgehend von diesen Konzepten schlage ich einen transdisziplinären Immersionsbegriff vor, der als eine Art Arbeitshypothese oder Instrument für die weitere Analyse dient.

Mit Hilfe dieses vorläufigen Immersionsbegriffs wird überprüft, welche Strategien im ‚immersiven Theater‘ das Potenzial haben, Immersion auszulösen. Viele Definitionen von Immersion enthalten bereits Vermutungen darüber, wie diese erzeugt wird, sodass beim Formulieren des vorläufigen Immersionsbegriffs bereits Inszenierungsstrategien aufgezeigt werden, die im Weiteren untersucht werden können.

Vorher muss allerdings das Format ‚immersives Theater‘ betrachtet werden. Da ‚immersives Theater‘ ein – wenn überhaupt – diffus umrissenes Genre ist, wird nicht auf eine klare Definition abgezielt. Stattdessen skizziere ich, wie sich der Begriff als Genrebezeichnung etablierte, um zu einem Verständnis dessen zu kommen, was er heute bedeutet. Die Verwendung des Begriffs als Genre wird aber sofort problematisiert. Deshalb stelle ich der Bezeichnung ‚immersives Theater‘ den alternativen Begriff der ‚Performance-Installation‘ hinzu, der das Format neutraler beschreibt und in dieser Arbeit verwendet wird, wenn die Implikationen des Begriffs ‚immersives Theater‘ umgangen werden sollen.

Im Weiteren werden zwei Inszenierungen, die sich diesem Format zuordnen lassen, auf die Frage hin analysiert, welche Inszenierungsmittel sie verwenden, die Immersion in besonderem Maße wahrscheinlich machen. Zwar kann diese Arbeit nicht den Anspruch erheben, Aussagen über ‚immersives Theater‘ per se treffen zu können, aber die Analyse von Beispielinszenierungen soll den Weg für eine umfassendere Theoretisierung des Formats weisen.

Diese Beispielinszenierungen sind SCHWARZE AUGEN, MARIA des dänisch-österreichischen Performance-Kollektivs Signa und ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND der britischen Gruppe Les Enfants Terribles. An beiden Inszenierungen habe ich selbst als Zuschauerin teilgenommen. Da Immersion eine subjektive Wahrnehmungsqualität ist und auch das Format typischerweise die individuelle Erfahrung in den Vordergrund rückt, ist eine Analyse auf die subjektive Rezeptionserfahrung als Erkenntnisquelle angewiesen. Deshalb wird in dieser Arbeit meine eigene Erfahrung als Zuschauerin thematisiert. Ausgehend von dieser persönlichen Erfahrung werden die beiden Inszenierungen zunächst beschrieben. Dabei wird bereits eine Auswahl im Hinblick darauf vorgenommen, welche Aspekte für die anschließende Analyse wichtig sein werden.

Im nächsten Schritt werden die Inszenierungen unter vier Gesichtspunkten vergleichend analysiert, um Strategien zur Immersionserzeugung zu identifizieren. Diese vier Punkte sind erstens das Verhältnis von Inszenierung und außertheatraler Wirklichkeit, zweitens Interaktion, drittens Narrativ und Narration und schließlich die Darstellung.

Zuletzt wird wieder zu dem Begriff ‚Immersion‘ zurückgekehrt und geklärt, was Immersion im Hinblick auf das untersuchte Format bedeutet. Dabei wird noch einmal ausführlicher auf die zuvor schon angeklungene Frage eingegangen, ob es Inszenierungsmittel gibt, die typisch

oder sogar spezifisch für ‚immersives Theater‘ sind und die Immersion in besonderem Maße wahrscheinlich machen.

Eine methodische Auffälligkeit dieser Arbeit ist, dass Theorien und Konzepte, die im Hinblick auf andere Medien entwickelt wurden, auf Performance-Installationen ‚immersiven Theaters‘ übertragen werden. Dies ist insofern notwendig und sinnvoll, da Performance-Installationen verschiedene mediale Formate und Kunstgattungen in sich vereinen. Zudem sind insbesondere Theorien, die im Hinblick auf interaktive Medien, wie Computerspiele, entwickelt wurden, oft besser geeignet, um der Interaktivität, die Performance-Installationen auszeichnet, Rechnung zu tragen. Jedoch wird diese Arbeit auch thematisieren, wenn eine Übertragung nicht möglich ist, da dies auf Besonderheiten des Formats hinweisen kann.

## 1. Der Begriff Immersion

In diesem Kapitel soll als Grundlage für die weitere Arbeit der Begriff Immersion bestimmt werden. Dazu werden in 1.1 Immersionskonzepte unterschiedlicher Medien und Kunstgattungen vorgestellt. Unter 1.2 wird auf einige Missverständnisse und Konnotationen des Begriffs eingegangen und darauf hingewiesen, dass totale Immersion als hypothetisches Ideal verstanden werden muss. In 1.3 wird ein transdisziplinärer Immersionsbegriff vorgeschlagen, der in dieser Arbeit verwendet wird.

Der Begriff ‚Immersion‘ leitet sich von dem spätlateinischen Wort ‚immersio‘ ab, das „Eintauchung“ (Bibliographisches Institut GmbH 2013) bedeutet. Gemäß dieser ursprünglichen Wortbedeutung bezeichnet Immersion im Bereich der Physik auch heute noch das „Einbetten eines Objekts in eine Flüssigkeit“ (ebd.) und wird in der englischen Sprache in Bezug auf die christliche Taufe gebraucht (vgl. ebd.).

Gerade im Englischen wird der Begriff aber auch in übertragener Bedeutung vielfältig verwendet: „We talk of ‚immersing ourselves‘ in other experiences – new situations, cultures, environments – as well as in more conventional art works like books and films, when we want to commit to them wholeheartedly and without distraction“ (White 2012, S. 225). Der Begriff der ‚Eintauchung‘ wird hier als Metapher verwendet, um eine bestimmte Wahrnehmungsqualität zu verbildlichen. Der entscheidende Faktor, ob Immersion empfunden wird oder nicht, ist gemäß White der\_ die Rezipierende selbst, der\_ die sich aktiv auf die Erfahrung einlassen und ihr seine\_ ihre Aufmerksamkeit widmen muss. White macht deutlich, dass die Wahrnehmungsqualität Immersion sowohl in Bezug auf außermediale Realität als

auch bei der Medienrezeption erlebt werden kann. Immersion kann also als Wahrnehmungs- bzw. Erlebnisqualität oder auch als Rezeptionsmodus von Inszenierungen verstanden werden.

In den Kulturwissenschaften geht der Gebrauch des Begriffs ‚Immersion‘ von Janet Murray aus, die diesen von seiner etymologischen Bedeutung ‚Eintauchung‘ ableitet, um damit einen psychischen Zustand zu beschreiben.

„Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience than we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus“ (Murray 1997, S. 98f.).

Nach Murray ist Immersion also das Gefühl, von einer Realität umgeben zu sein, die sich von der ‚Alltagsrealität‘ unterscheidet. Viele kulturwissenschaftliche Konzepte von Immersion beziehen sich explizit auf Murrays Definition, was zum Teil daran liegen mag, dass sie in ihrer Untersuchung des Phänomens unterschiedliche künstlerische Disziplinen umspannt, ihr Immersionsbegriff also schon transdisziplinär angelegt ist. Aus demselben Grund bietet Murrays Definition auch für meine Arbeit einen geeigneten Ausgangspunkt.

Insgesamt gibt es eine auffällige Fülle verschiedener Definitionen von Immersion. Das liegt unter anderem daran, dass Immersion kein Spezifikum eines bestimmten Mediums ist, sondern eine Erlebnisqualität, die auf unterschiedliche Weise in verschiedenen Medien hervorgerufen werden kann. So beziehen sich die unterschiedlichen künstlerischen Disziplinen im Diskurs um Immersion zwar teilweise aufeinander, versehen den Begriff aber auch mit je medienspezifischen Schwerpunkten.

Im Bereich des Theaters wird der Begriff Immersion bzw. das entsprechende Adjektiv ‚immersiv‘ zunehmend zu Marketingzwecken und als eine zweifelhafte Genrebezeichnung benutzt, um eine installative, interaktive Theaterpraxis zu beschreiben. Trotzdem sind Versuche, das Konzept im Hinblick auf Theater zu definieren, rar. Um die Diversität des Begriffs auszuleuchten und ein Konzept von Immersion zu finden, das sich fruchtbar auf die zu untersuchende Praxis ‚immersiven Theaters‘ anwenden lässt, werden exemplarisch einige Definitionen aus unterschiedlichen medialen und künstlerischen Kontexten vorgestellt.

## 1.1. Konzepte von Immersion in unterschiedlichen Kunstgattungen und Medien

Der Begriff ‚Immersion‘ fällt oft in Verbindung mit hochtechnisierten Apparaturen: Brillen, die eine virtuelle Welt direkt vor die Augen der User zaubern und sie hermetisch von der Realität abschotten, oder Datenhandschuhe, die ihre Gesten in Echtzeit in die virtuelle Realität<sup>1</sup> übertragen. Der Kulturwissenschaftler Mark Butler hebt in seiner Publikation über Computerspiele jedoch hervor: „Immersion ist eine Erlebnisqualität, die nicht erst mit der virtuellen Realität aufgekommen ist. Die Literatur wird seit der Entstehung des Buchdrucks als immersives Phänomen eingestuft“ (2007, S. 119). Der englische Satz ‚I was completely immersed‘ wird auch heute noch primär benutzt, um eine Leseerfahrung zu beschreiben (vgl. Curtis 2008, S. 90). Der Satz drückt aus, „mit einer so überwältigenden Lektüre beschäftigt zu sein, dass man sich und seine Umgebung ‚vergisst‘ und sich in die durch Imagination entstandene Welt hineinversetzt fühlt“ (ebd.). Durch die Formulierung wird nahegelegt, dass Immersion aus zwei Einzelschritten besteht. Der erste Schritt ist das ‚Vergessen‘ der realen Rezeptionssituation. Der zweite Schritt ist die imaginative Selbstlokalisierung in der fiktiven Welt. Marie-Laure Ryan, die an der Schnittstelle zwischen Literatur und interaktiven, digitalen Medien forscht, spricht in ihrer Definition von Immersion in ein literarisches Werk davon, dass die fiktive Welt als „autonomous, language-independent reality“ (Ryan 2001, S. 14) erscheinen muss. Das Medium eines literarischen Werks ist jedoch die Sprache. Damit die sprachlich vermittelte Welt als sprach-unabhängig wahrgenommen werden kann, muss die semiotische Beschaffenheit des Mediums – die Sprache – der Wahrnehmung der des Rezipierenden entzogen werden. Diese Verschleierung der Medialität ist ein Hauptmerkmal von Immersion, das sich auch in anderen künstlerischen Disziplinen wiederfindet.

In den Game Studies wird unter Immersion allgemein das „Versunkensein in ein Computerspiel“ (Butler 2007, S. 118) verstanden. In einer Studie von Emily Brown und Paul Cairns mit dem Ziel, den Begriff ausgehend von tatsächlichen Spielererfahrungen zu definieren, wird Immersion als Aufmerksamkeitsverschiebung weg von der Realität hin zu der fiktiven Welt des Computerspiels charakterisiert (vgl. Brown/Cairns 2004). Die befragten Spieler\_innen beschrieben die Erfahrung, die Brown und Cairns als totale Immersion klassifizieren, so: „When you stop thinking about the fact that you’re playing a computer game and you’re just in a computer“ (ebd., S. 3). Diese Beschreibung macht deutlich, dass

---

<sup>1</sup> Hier im Sinne einer digitalen Simulation einer Umgebung.

sich die Aufmerksamkeit der\_des Rezipierenden im Fall von Immersion nicht mehr auf die Form, sondern nur noch auf den Inhalt der Inszenierung, nicht mehr auf das Wie, sondern nur noch auf das Was richtet. Aus dieser Beobachtung lässt sich ableiten, dass immersive Kunst versucht, nicht als Kunstwerk, sondern als Wirklichkeit wahrgenommen zu werden.

Laura Ermi und Frans Mäyrä stellen auf Basis von Interviews mit computerspielenden Kindern und ihren Eltern ein Immersions-Modell auf, das bereits Hypothesen über die Erzeugung von Immersion impliziert. Das Modell unterscheidet drei Arten von Immersion: *sensory*, *challenge-based* und *imaginative immersion* (Ermi/Mäyrä 2005, S. 1). Dieses Modell wird im Folgenden skizziert, wobei jeweils Bezüge zu Theorien anderer Autoren aufgezeigt werden, um einen Überblick über den Diskurs zu geben.

Ermi und Mäyräs *imaginative immersion* ist nicht auf Computerspiele beschränkt, sondern eher typisch für Literatur: „[T]he experience of imaginative immersion would be most prominent when one becomes absorbed in a good novel“ (ebd., S. 8). Diese Form von Immersion könnte ebenso gut als Absorption oder Identifikation bezeichnet werden, denn sie wird verstanden als „dimension of game experience in which one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character“ (ebd.). Sowohl Murray (vgl. 1997, S. 98) als auch Ryan (vgl. 2001) erkennen das besondere immersive Potenzial von Geschichten an, wobei Ryan insbesondere Spannung („*suspense*“ (ebd., S.140)), sowie in Anlehnung an Aristoteles „*terror*“ (ebd., S. 148) und „*pity*“ (ebd.) als immersionsfördernd herausstellt.

Ermi und Mäyräs *challenge-based immersion* beschreibt eine motorische oder kognitive („motor skills or mental skills“ (Ermi/Mäyrä 2005, S. 8)) Herausforderung des\_der Spielenden. Diese Form der Immersion stehe besonders für Computerspiele im Vordergrund, da diese auf Interaktion basieren.<sup>2</sup> *Challenge-based immersion* sei dann am stärksten, „when one is able to achieve a satisfying balance of challenges and abilities“ (ebd.). Es scheint wichtig, dass der\_die Spielende nicht überfordert wird. Das kann damit erklärt werden, dass Scheitern die Aufmerksamkeit auf die Spielmechanik lenkt und die Immersion durchbrochen wird. Momente, in denen sich der\_die Spielende mit der Handhabung und dadurch auch mit der Medialität des Spiels auseinandersetzt – vielleicht sogar ins Handbuch schauen muss –,

---

<sup>2</sup> Es lässt sich argumentieren, dass auch bei der Rezeption anderer, üblicherweise nicht als interaktiv geltender Medien die mentale Herausforderung der\_des Rezipierenden eine Rolle bei der Entstehung von Immersion spielt. Ryan deutet beispielsweise an, dass bei einer Kriminalgeschichte Immersion durch den Wunsch der\_des Lesenden, zu erfahren was passiert ist, entstehen kann (vgl. 2009, S. 171).



machen die Immersion zunichte. Denn in solchen Momenten ist es für den\_die Spielende nicht möglich zu vergessen, dass er\_sie ein Computerspiel spielt. Aus diesem Grund wird Interaktion oft als Gegenteil von Immersion verstanden (vgl. Murray 1997, S. 100f.; Ryan 2001, S. 284). Das zweiseitige Verhältnis von Immersion und Interaktion wird besonders von Ryan detailliert dargestellt (vgl. Ryan 2001). Solange die Spielmechanik – oder allgemeiner formuliert: die semiotische oder technische Beschaffenheit der Interaktion – keine Aufmerksamkeit auf sich zieht, könne Interaktion Immersion verstärken. Interaktion sei dann problematisch, wenn sie selbst-reflexiv ist bzw. die reale Rezeptionssituation reflexiv macht: „For interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimension“ (ebd. S. 284). Es liegt nahe, dass eine fiktive Welt, in die handelnd eingegriffen werden kann, wie man es aus der Realität gewohnt ist, realer erscheint. Durch die eigenen Handlungen und die Auswirkungen, die diese in der fiktiven Welt haben, lokalisieren sich der\_die Rezipierende imaginativ in dieser Welt: „[F]reedom to act enhances our bond to the environment“ (ebd.). Das Problem besteht für Ryan darin, dass die Interaktion, wie sie beispielsweise im Computerspiel gefordert wird, keine natürliche ist, sondern eine symbolische (vgl. ebd., S. 284f.). Anstatt sich selbst durch die Welt des Computerspiels zu bewegen oder einen Gegenstand in der Diegese des Spiels zu benutzen, drückt der\_die Spielende ein Symbol auf der Tastatur, das in die jeweilige spielinterne Handlung übersetzt wird. Die Handlung der\_des Spielenden selbst ist kein Teil der fiktiven Welt, sondern wirkt lediglich von ‚außen‘ auf sie ein. Die Inkompatibilität von Interaktion und Immersion lässt sich mit Ryan folglich auf ein Kernproblem herunterbrechen, das darin besteht, dass der\_die Rezipierende nicht tatsächlich Teil der fiktiven Welt ist, sondern außerhalb dieser existiert und sie von außenstehender Position rezipiert. Der Umkehrschluss besagt, dass Interaktion Immersion unterstützen kann, wenn die Interaktion vom dem sich in der fiktiven Welt befindlichen Körper der\_des Rezipierenden ausgeht (vgl. ebd., S. 286).

Ermi und Mäyräs dritte Kategorie von Immersion, *sensory immersion*, steht im Zusammenhang mit der „audiovisual execution of games“ (2005, S. 7). Die These dabei ist, je perfekter die Illusion, je höher der Grad an Realismus, desto stärker ist die Immersion.<sup>3</sup> Besonders hervorgehoben wird die Wirkung von Technologien, die den\_die Spieler\_in von der Außenwelt abschotten: „Large screens close to player’s face and powerful sounds easily

---

<sup>3</sup> Ermi und Mäyrä betonen allerdings, die häufig vertretene Annahme, dass hohe technische Standards automatisch mehr Immersion bedeuten, sei ein Kurzschluss, weil andere Faktoren dabei ignoriert würden (vgl. 2005, S. 4).

overpower the sensory information coming from the real world, and the player becomes entirely focused on the game world and its stimuli“ (ebd., S. 7). Im Extremfall, wie er vor allem durch Technologien der sogenannten Virtual Reality<sup>4</sup> angestrebt wird, wird die außermediale Realität komplett abgedeckt, alle Sinne des\_der Rezipierenden vom Medieninhalt in Beschlag genommen, und die Rahmung<sup>5</sup> wird nicht mehr wahrgenommen. So kann die Inszenierung nicht mehr mit der außermedialen Wirklichkeit abgeglichen und dadurch als unwirklich kenntlich werden. Räumliche Immersion wird also genutzt, um psychische Immersion auszulösen.

Transparenz oder Unsichtbarkeit des Mediums, die in dem Konzept der *sensory immersion* impliziert ist, ist eine immer wiederkehrende Forderung in Bezug auf Immersion. Oliver Grau, der in *Virtual Art: From Illusion to Immersion* Virtual Reality in die Tradition illusionistischer und panoramischer Malerei stellt, setzt Immersion mit der Transparenz des Mediums gleich, die ebenfalls unter *sensory immersion* oder einer Verschleierung der Künstlichkeit gefasst werden kann: „As a general rule, one can say that the principle of immersion is used to withdraw the apparatus of the medium of illusion from the perception of the observers [...]. The medium becomes invisible“ (Grau 2003, S. 348f.). Eine immersive Erfahrung verbirgt das Medium und erscheint dadurch „natural,‘ ,immediate,‘ ,direct‘ and ,real“ (Lombard/Ditton 1997, o.S.), obwohl sie genau das eben nicht ist. Es mutet fast ironisch an, dass Virtual Reality einerseits in dem Verschwinden des Apparates aus der Wahrnehmung des\_der Rezipierenden das Potential für Immersion behauptet, andererseits aber die Kapazität für Immersion fast ausschließlich im Apparat verortet (vgl. Curtis 2008, S. 91).

Eine solche *sensory immersion* wird im Bereich der Games Studies und Filmwissenschaften oft auch unter der Bezeichnung ‚Präsenz‘ geführt. Die Ähnlichkeit zwischen den beiden Konzepten wird schon in der Definition von Präsenz („presence“ (Ermi/Mäyrä 2005, S. 4)) als „a psychological experience of non-mediation“ (ebd., S. 4) deutlich. Im Gegensatz zum Immersionsbegriff rückt Präsenz jedoch die imaginativ-leibliche Transportation der\_des Rezipierenden in eine virtuelle Welt in Form einer „mentale[n] Selbstlokalisierung“ (Voss 2008, S. 76) in den Vordergrund. Präsenz wird sogar definiert als „extent to which a person's

---

<sup>4</sup> Ausprägungen der Virtual Reality reichen von „textbasierten Kommunikationsgemeinschaften und multimedialen Spielwelten im Internet über realitätsnahe Simulationsmodelle in [...] Forschungslaboratorien bis hin zu den utopischen Szenarien vollständiger [...] Immersion in eine von der Realität ununterscheidbare digitale Welt“ (Münker 2005, S. 245).

<sup>5</sup> Hier verstanden im wörtlichen Sinne, beispielsweise der Rahmen des Fernsehbildschirms.

cognitive and perceptual systems are tricked into believing they are somewhere other than their physical location“ (Patrick et al. 2000, S. 479). Diese Definition von Präsenz ist, wie gezeigt werden wird, in der Übertragung auf den hier zu untersuchenden Gegenstand problematisch. Deshalb wird in dieser Arbeit dem Begriff ‚Immersion‘ der Vorzug gegeben.

Es lässt sich also zusammenfassend sagen, dass Immersion dann besteht, wenn der\_die Rezipient\_in eine Fiktion als Realität wahrnimmt und sich selbst als Teil dieser. Diese stark vereinfachte Definition steht aber unter Verdacht keine tatsächlich mögliche Rezeptionserfahrung zu beschreiben, sondern eine Utopie: den Mythos totaler Immersion.

## 1.2. Mythos Immersion

Während in manchen Bereichen, allen voran der Virtual Reality, Immersion zum ästhetischen Ideal erhoben wird, begegnen andere dem Phänomen mit großem Misstrauen. Immersion wird dann als Synonym für Realitätsverlust und als Gegenteil einer kritisch reflektierenden Haltung verstanden. Zum Teil mag diese Einstellung berechtigt sein, zum Teil lässt sie sich zurückführen auf fehlerhafte Vorstellungen, die durch die Mystifizierung des Phänomens entstanden sind und sich hartnäckig halten.

Miguel de Cervantes liefert in seinem Roman *Don Quixote* ein besonders von Narratologen gern zitiertes Beispiel für Immersion, das zu eben dieser Mystifizierung beiträgt: „[H]e so immersed himself in those romances that he spent whole days and nights over his books; and thus with little sleeping and much reading, his brains dried up to such a degree that he lost the use of his reason“ (Butler 2007, S. 248). Cervantes stellt die Immersion, die seine Hauptfigur beim Lesen erlebt, als kompletten Realitätsverlust dar und das immersive Medium Buch, das den Verstand des Protagonisten außer Kraft setzt, als Gefahr. Cervantes geht in seinem Roman von einer kontinuierlichen, totalen Immersion aus, die tatsächlich jedoch weder wünschenswert ist – wie das Schicksal der Romanfigur Don Quixote deutlich macht – noch möglich. Murrays Metapher des Eintauchens wird aus demselben Grund von Neitzel in ihrem Beitrag *Medienrezeption und Spiel* kritisiert, die darauf aufmerksam macht: „Wenn wir ‚submerged in water‘, also untergetaucht sind, dann ertrinken wir“ (Neitzel 2008, S. 101).

Totale Immersion muss also als hypothetisches Ideal verstanden werden, das nie ganz erreicht werden kann, außer als ein pathologischer Zustand. So weisen einige Autoren explizit darauf hin, dass das Gefühl des Umschlossen-Seins von einer anderen Realität ein lediglich *vorübergehendes* Vergessen oder Ausblenden der Medialität beschreibt: „Clearly when asked, users of any current or likely future medium can accurately report that they are using a

medium“ (Lombard/Ditton 1997, o.S.). Einige Autoren gehen deshalb davon aus, dass Immersion und die damit verbundenen Erlebnisqualitäten als Abstufungen auf einer Skala gedacht werden müssen. Ryan beispielsweise unterscheidet vier Stufen von „absorption“ (2001, S. 98) in ein literarisches Werk:

„1. Concentration. [...] attention devoted to [...] non-immersive works. [...]

2. Imaginative involvement. The ‘split subject’ attitude of the reader who transports herself into the textual world but remains able to contemplate it with aesthetic or epistemological detachment. [...]

3. Entrancement. The nonreflexive reading pleasure of the reader so completely caught up in the textual world that she loses sight of anything external to it, including the author’s performance or truth value of the textual statements. [...]

4. Addiction. This category covers two cases: (a) The attitude of the reader who seeks escape from reality but cannot find a home in the textual world because she traverses it too fast and too compulsively to enjoy the landscape. (b) The loss of the capacity to distinguish textual worlds, especially those of fiction, from the actual world“ (Ryan 2001, S. 98f.).

Die zweite Art von *addiction* ist gleichzusetzen mit dem eben beschriebenen Mythos totaler Immersion, die nicht durch Inszenierungsstrategien seitens des Mediums erklärbar, sondern pathologischer Natur ist. Ryan spricht in diesem Zusammenhang sogar vom „Don Quixote syndrome“ (ebd., S. 99). *Imaginative involvement* hingegen scheint die übliche Erlebnisqualität beim Rezipieren fiktiver, narrativer Inszenierungen zu beschreiben. Das Mehr an Immersion, das immersives Theater verspricht, müsste also im Bereich des *entrancements* liegen.

Interessant ist Ryans Bemerkung, dass der\_die Leser\_in im Stadium des *entrancements* alles außerhalb der fiktiven Welt aus den Augen verliert, auch die Leistungen des Autors und den Wahrheitsgehalt des Textes. Genau an diesem Punkt setzt die oft geäußerte Kritik an, dass Immersion einer distanzierten, kritischen oder medienbewussten Haltung unvereinbar gegenüberstehe. Ryan fasst die Kritik wie folgt zusammen: „The major objection against immersion is the alleged incompatibility of the experience with the exercise of critical faculties“ (ebd., S. 10). Die Dichotomie zwischen Immersion und kritischer Distanz ist tatsächlich im Wortsinn angelegt. Denn während Immersion bedeutet, *in* Etwas *drinnen zu sein* und es von innen zu erleben, impliziert eine reflektierende Haltung, synonym verwendet mit dem Begriff ‚kritische Distanz‘, eine Draufsicht von *außenstehender* Position.

In der Kritik schwingt außerdem die Angst mit, dem Medium hilflos ausgeliefert zu sein und von den Sinneseindrücken gewissermaßen ‚überflutet‘ zu werden, um bei Murrays

Flüssigkeits-Metapher zu bleiben. In der Literatur wird aber immer wieder darauf hingewiesen, dass das Entstehen von Immersion abhängig von dem\_der Rezipierenden selbst ist und auf seine\_ihre „affirmative Haltung angewiesen“ (Bieger 2010, S. 84). Das bedeutet: „Der Betrachter muss verführt werden – er muss aber auch verführt werden wollen. Immersion ist ein Spiel mit der Verführung, sich der Sogwirkung einer Illusion emphatisch hinzugeben“ (ebd.). Immersion wird deshalb auch mit Coleridges Konzept *willing suspension of disbelief* in Verbindung gebracht (vgl. Mateas 2004, S. 21). Murray geht sogar so weit zu behaupten: „We do not suspend disbelief so much as we actively *create belief*. [...] [W]e focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience [Hervorhebung im Original]“ (Murray 1997, S. 110). Immersion als subjektiv empfundene Erlebnisqualität hängt also immer auch von dem\_der individuellen Rezipierenden ab, insbesondere von seinem\_ihrem Willen sich mit seiner\_ihrer ganzen Aufmerksamkeit auf die Inszenierung einzulassen. Immersion kann nicht mit einem tatsächlichen Realitätsverlust gleichgesetzt werden. Bei der Entwicklung eines transdisziplinären Immersionsbegriffs sollte dies stets berücksichtigt werden.

### 1.3. Vorschlag für einen transdisziplinären Immersionsbegriff

Auf Basis der Immersionskonzepte, die oben skizzenhaft vorgestellt wurden, wird nun zunächst ein allgemeinerer, grundlegender Immersionsbegriff aufgezeigt, der sich als Instrument für die Analyse des Formats ‚immersives Theater‘ bzw. ‚Performance-Installation‘ eignet, das ohnehin verschiedene künstlerische Disziplinen in sich vereint. Was genau Immersion im Hinblick auf dieses Format bedeutet, kann nach der Übertragung dieses vorläufigen Immersionsbegriffs auf den Gegenstand bestimmt werden. Die abschließende Formulierung eines Immersionsbegriffs für ‚immersives Theater‘ wird deshalb an das Ende dieser Arbeit verschoben.

Generell lässt sich der Begriff Immersion zum einen im eigentlichen Wortsinn verwenden als räumliches Umschlossen-Sein, zum anderen auch im übertragenen Sinn, wie dies in den Kulturwissenschaften geschieht. Immersion in Bezug auf ästhetische Erfahrungen wird verstanden als Rezeptionsmodus der Fokussierung auf den Medieninhalt, bei der die dargebotene Inszenierung nicht mehr als inszeniert wahrgenommen, sondern vorübergehend als real empfunden wird. Der\_die Rezipierende erlebt sich selbst als Teil der fiktiven Welt und nimmt sich nicht länger als getrennt von ihr wahr.

Seitens des Mediums gibt es zahlreiche Inszenierungsstrategien, die darauf abzielen, diese Rezeptionserfahrung hervorzurufen, und die hier in vier Kategorien eingeteilt werden sollen:

- Verweigerung des Abgleichs von Medieninhalt und außermedialer Wirklichkeit, sowie Verschleierung der realen Rezeptionssituation: Die direkte Gegenüber- bzw. Nebeneinanderstellung von Inszenierung und Realität wird vermieden, um zu verhindern, dass die Realitätsbehauptung der Fiktion mit der Realitätsbehauptung der außermedialen Wirklichkeit in Konkurrenz tritt und die Inszenierung so im Vergleich als künstlich erlebt wird. Oft sind immersive Inszenierungen deshalb in der einen oder anderen Weise hermetisch abgedichtet. Die Aufmerksamkeit des\_der Rezipierenden wird von seiner oder ihrer realen Rezeptionssituation ab- und zu dem Inhalt der Inszenierung hingelenkt, mit dem Ziel, dass der\_die Rezipierende seine\_ihre tatsächliche Umgebung vergisst und sich stattdessen in der Welt der Fiktion selbst-lokalisiert.
- Interaktivität: Einbeziehung des\_der Rezipierenden in Form einer motorisch-körperlichen oder mental herausfordernden Interaktion, ohne ihn dabei zu überfordern oder das Medium reflexiv werden zu lassen.
- Narration: Vermittlung eines spannenden Narrativs, das die Aufmerksamkeit der\_des Rezipierenden fesselt.
- ‚Transparente‘ Darstellung: Der Medieninhalt wird auf realistische oder illusionistische, in jedem Fall non-reflexive Weise vermittelt, die die Medialität in den Hintergrund rücken lässt und den Medieninhalt zur Erscheinung bringt als sei er unvermittelt.

Da sich die Strategien teilweise gegenseitig bedingen oder überschneiden, ist es schwierig, eine klare Einteilung vorzunehmen. Die hier gewählte Kategorisierung muss daher als eine von mehreren möglichen Varianten verstanden werden.

## 2. ‚Immersives Theater‘

Im vorangegangenen Kapitel wurde der Begriff ‚Immersion‘ in verschiedenen Kontexten vorgestellt und ein Immersionsbegriff formuliert, wie er in dieser Arbeit verstanden wird. Jetzt soll dem ‚immersiven Theater‘ Beachtung geschenkt und geklärt werden, welche Praxis damit gemeint ist. Dafür wird zuerst die Entwicklung des Begriffs ‚immersiv‘ in Bezug auf Theater in den letzten 30 Jahren nachgezeichnet. Daraufhin wird der Begriff ‚immersive theatre‘ in seiner heutigen Verwendung problematisiert.

### 2.1. Genese des Begriffs vom Adjektiv zum vermeintlichen Genre

Josephine Machon, zeichnet in *Immersive Theatres*, der ersten Monographie, die sich explizit mit dieser Theaterpraxis befasst, die Genese des Begriffs ‚immersive theatre‘ nach. Den ersten Gebrauch des Begriffs ‚immersive‘ in Bezug auf Theater schreibt sie Michael Morris, dem Co-Director von Artangel zu, der 1983 „‚immersive‘ and ‚enveloping‘ as adjectives to describe the visceral-visual, physical theatre of La Fura Dels Baus“ (Machon 2013, S. 63) benutzte. Morris verwendete damals nach eigener Aussage ‚immersive‘ als ein „handy adjective, amongst many others, rather than as a defining term“ (Morris im Interview mit Machon, Machon 2013, S. 156). Mit Hilfe dieses Adjektivs versuchte er eine Theaterpraxis zu beschreiben, die für ihn hervorstach, weil sie Raum neuartig nutzte, das Publikum zu aktiven Teilnehmenden machte und weil es keine Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum gab (vgl. ebd.). Zwölf Jahre später produzierte Artangel Robert Wilsons und Hans Peter Kuhns H.G., eine „immersive installation“ (Machon 2013, S. 2). Mit aufwendiger Szenographie und Sound gestalteten Wilson und Kuhn eine „otherworld“ (ebd.) in einem unterirdischen Gewölbesystem. Die Installation konnte von je ein oder zwei Besucher\_innen gleichzeitig erlebt werden und bestand aus einzelnen Tableaus, von denen manche betreten, andere nur von außenstehender Position wahrgenommen werden konnten (vgl. ebd.). Auch wenn H.G. eine Installation ohne Performer\_innen war, entspricht es schon annähernd dem, was heute üblicherweise als ‚immersives Theater‘ bezeichnet wird.

Ab ca. 2004 bezeichnete der Begriff im künstlerischen und akademischen Kontext eine Strömung im Bereich der Live-Performance (vgl. ebd., S. 65). Durch vielfache Wiederholung in Feuilletons und in der Vermarktung von Inszenierungen etablierte der zunächst als Adjektiv verwendete Begriff zum „‚genre‘, for want of a better word“ (ebd., S. 66).

## 2.2. Problematisierung des Begriffs ‚immersive theatre‘

Heute ist ‚immersive theatre‘ ein weit verbreiteter Begriff im britischen Theaterdiskurs, wie Gareth White in seiner Publikation *On Immersive Theatre* feststellt: „‚Immersive theatre‘ has become a widely adopted term to designate a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation“ (2012, S. 221). Trotz oder gerade aufgrund ihrer inflationären Verwendung ist diese Bezeichnung nicht unproblematisch. Immer mehr Performances betiteln sich selbst als ‚immersive‘ – entweder weil die Produzierenden intendieren eine solche Zuschauererfahrung hervorzurufen, oder weil sie sich erhoffen von dem unbestreitbaren Hype um ‚immersives Theater‘ zu profitieren. Machon macht darauf aufmerksam, dass der Begriff auf diese Weise zunehmend auf Performances übertragen wird, die nicht im eigentlichen Sinne als immersiv gelten können, sondern lediglich Elemente ‚immersiven Theaters‘ benutzen:

„[A] performance piece might be inappropriately defining itself as ‚immersive‘ simply because it happens to involve a sequence of audience participation at some point in its proceedings, or because the design begins outside of the stage space in the foyer, or because it is a site-specific, promenade piece. Although these can be important elements of an immersive experience, on their own or handled in an unskilled way, they are not intrinsically immersive“ (Machon 2013, S. 57).

Die Theaterkritikerin Lyn Gardner geht sogar so weit zu behaupten: „I’m beginning to think that immersive has become one of the most overused terms in British theatre“ (2014, o.S.).

Abgesehen von dem strategischen Fehlgebrauch zu Marketingzwecken, erschwert aber auch die dem Begriff innewohnende Mehrdeutigkeit eine einheitliche Verwendung. In einem Interview, das Josephine Machon mit Michael Morris von Artangel führt, wird das deutlich. Machon widerspricht in diesem Interview Morris, der die Arbeiten von Pina Bausch und Robert Lepage, bei denen die räumliche Trennung von Bühne und Zuschauerraum aufrechterhalten wird, als ‚immersiv‘ bezeichnet hat: „For you, their work is an intensely theatrical and immersive experience, which it is, but I felt that in a wholly immersive piece, we would be backstage and rifling through the costume rail, touching that theatricality, feeling textures, sniffing it in“ (Machon 2013, S. 158). Morris entgegnet: „You couldn't deny their work is emotionally immersive for the audience, even though the audience is physically separate from it“ (Morris im Interview mit Machon, ebd.). Hier wird deutlich, dass die zwei Bedeutungen des Begriffs ‚Immersion‘ auch im Hinblick auf Theater relevant sind: Auch hier kann Immersion eine räumliche Umschlossenheit einerseits, andererseits eine gedanklich-gefühlsmäßige Versunkenheit bedeuten. Diese beiden Ausprägungen von Immersion können



durchaus unabhängig voneinander auftreten. Eine ‚konventionelle‘ Theaterinszenierung, bei der das Publikum im Auditorium sitzt und das Bühnengeschehen mehr oder weniger passiv rezipiert – von den gesellschaftlich tolerierten und erwarteten Interaktionen wie Lachen und Applaus abgesehen – kann subjektiv erlebt hochgradig emotional immersiv sein. Andererseits kann es sein, dass eine räumlich immersive Performance, in der die Besucher\_innen ohne jegliche Einschränkung eine inszenierte ‚Welt‘ erkunden und mit dieser, sowie Darstellenden und anderen Besucher\_innen ‚wie im echten Leben‘ interagieren können, emotional nichts auslöst, schon gar nicht Immersion.

Wenn Theater als ‚immersiv‘ bezeichnet wird, ist damit laut White üblicherweise eine räumlich immersive Situation, sowie die Möglichkeit zur Interaktion gemeint (vgl. White 2013, S. 169f.). So stellt er fest: „Pieces that allow audiences some combination of moving independently, exploring an environment, surrounding themselves or being surrounded by the scenography or the performance, or interacting with performers, are likely to be called immersive“ (ebd., S. 170). ‚Immersive‘ ist nach White ein passender Begriff, um die räumliche Situation einer Theaterpraxis zu beschreiben, in der die Trennung von Bühne und Zuschauerraum aufgehoben ist, solange er wörtlich, nicht im metaphorischen Sinne verstanden wird: „Regarding the physical experience the term is very appropriate – an audience inhabits and moves through the space of a performance rather than sitting outside it, much as we might move through water rather than floating on top of it“ (ebd.). Problematisch ist laut White jedoch, dass der Begriff ‚immersiv‘ aufgrund seiner doppelten Bedeutung stets ein Versprechen impliziert. Wenn eine Inszenierung als ‚immersiv‘ betitelt wird, wie dies zunehmend geschieht, wird damit dem\_der Zuschauer\_in implizit versprochen, er\_sie werde psychische Immersion erleben: „The implication of the term ‚immersive theatre‘ is that it has a special capacity to create this kind of deep involvement“ (White 2012, S. 225). Wie im vorherigen Kapitel gezeigt wurde, ist die Rezeptionserfahrung psychischer Immersion oder „deep involvement“ (ebd.), wie White es nennt, hochgradig subjektiv und abhängig von vielfältigen Faktoren, sodass sie nicht garantiert werden kann. Deshalb kommt White zu dem Schluss, ‚immersive theatre‘ sei ein „inviting but faulty term to use to describe the phenomena it currently designates“ (White 2012, S. 233). White vertritt die These, dass ‚immersives Theater‘ nicht den Anspruch erheben kann, im Vergleich zu anderen Theaterformen besser geeignet zu sein psychische Immersion hervorzurufen (vgl. ebd.). Trotz Whites gegenteiliger These soll in der folgenden Arbeit untersucht werden, ob sich das Format, das sich durch die räumliche Verschmelzung von Bühne und Zuschauerraum auszeichnet, besonders eignet, um Immersion hervorzurufen. Mit White und Machon wird aber anerkannt, dass der Begriff

‚immersive theatre‘ aus den dargelegten Gründen als Genrebezeichnung problematisch ist. ‚Immersives Theater‘ wird deshalb im Weiteren nicht als Genre sondern als ein Format oder ein Stil verstanden, der sich dadurch ergibt, dass produktionsübergreifend einige Merkmale in auffällig häufig wiederkehrender Kombination auftreten.

Dem so verwendeten Begriff des ‚immersiven Theaters‘ soll ein zweiter Begriff hinzugegestellt werden: Der Begriff der ‚Performance-Installation‘. Diese Bezeichnung wird üblicherweise verwendet, um die Arbeiten des Performance-Kollektivs Signa zu beschreiben (vgl. Signa o.J., About), deren Inszenierung SCHWARZE AUGEN, MARIA hier analysiert werden soll. Der Begriff der Performance-Installation bietet sich an, da er die äußere Form auf neutralere Weise beschreibt, ohne die erhoffte Wirkung vorwegzunehmen. Außerdem trägt die Bezeichnung Performance-Installation der Tatsache Rechnung, dass es sich bei dem Format um einen Hybrid aus Theater und Installationskunst, die wiederum selbst eine Hybridform ist (vgl. Gronau 2010, S. 30), handelt. Auch wenn in der Theatergeschichte unter anderem Antonin Artaud, Jerzy Grotowski und Richard Schechner als Vordenker eines Formats, das die Trennung von Bühne und Zuschauerraum auflöst, ins Auge fallen, liegen die Anfänge ‚immersiven Theaters‘ mit Wilson und Kuhns H.G., das komplett auf Schauspieler\_innen verzichtete, tatsächlich eher im Bereich der Installationskunst. Auch Signa Köstler, die künstlerische Leiterin des nach ihr benannten Performance-Kollektivs, sieht den Raum, bzw. die Installation als den Ausgangspunkt ihrer Arbeit an (vgl. Thomas February 2008). Machon rückt die Praxis ‚immersiven Theaters‘ vor allem in die Nähe von Ilya Kabakovs ‚totaler‘ Installation: „A great deal of immersive theatre [...] taps into the ‚total installation‘ aesthetic“ (Machon 2013, S. 34). Kabakov stellt jedoch klar, dass die ‚totale‘ Installation nicht auf Immersion abzielt, wie sie in dieser Arbeit verstanden wird: „der Betrachter darf [...] nicht vergessen, daß (!) er einen Betrug vor sich hat“ (Kabakov 1995, S. 16). Vielmehr zielt Kabakov auf eine „Gespaltenheit der Wahrnehmung“ (ebd. S. 48) der\_des Betrachtenden ab: „‚[I]ch glaube es und glaube es auch wieder nicht‘ “ (ebd.). Dennoch werden auch in Kabakovs Formulierungen Parallelen zum ‚immersiven Theater‘ deutlich und zumindest eine räumliche Immersion wird angedeutet. So beschreibt Kabakov der\_die Betrachtende komme in das „Innere“ (ebd., S. 13) der Installation und werde „von ihr aufgenommen“ (ebd.). Juliane Rebentisch hebt hervor, dass die Installation deshalb nur von ihrem Inneren, nicht von außenstehender Position rezipiert könne (vgl. 2003, S. 163). Nichts im Inneren der ‚totalen‘ Installation solle an die sie umschließende Außenwelt, beispielsweise einen Museumsraum, erinnern (vgl. ebd.). Die Voraussetzung dafür sei, dass „der Betrachter ganz in die künstliche Welt der Installation aufgenommen werde“ (ebd.). Damit tritt die räumliche Umschlossenheit

der\_des Rezipierenden von der diegetischen Welt als eine mögliche Antwort auf die Frage hervor, warum ausgerechnet das Format der Performance-Installation geeignet erscheint, Immersion auszulösen.

### 3. Beispielinszenierungen

Nachdem der Begriff ‚Immersion‘ betrachtet und der Gegenstand dieser Arbeit auf allgemeiner Ebene umrissen wurde – als Format Performance-Installation bzw. ‚immersives Theater‘ – werden jetzt zwei Inszenierungen beschrieben, die sich diesem Format zuordnen lassen und die im Weiteren analysiert werden. Zuerst wird die Inszenierung SCHWARZE AUGEN, MARIA des Performance-Kollektivs Signa vorgestellt, als Zweites die Produktion ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND von Les Enfants Terribles.

#### 3.1. Signa: Schwarze Augen, Maria

Die Produktion SCHWARZE AUGEN, MARIA wurde von dem dänisch-österreichischen Performance-Kollektiv Signa für das Deutsche Schauspielhaus Hamburg inszeniert. Die vierstündige Inszenierung, die auf der offiziellen Website als „Performance-Installation“ (Deutsches Schauspielhaus Hamburg o.J., o.S.) betitelt wird, war von November 2013 bis Januar 2014 zu sehen und zu erleben. Ich besuchte die 14 Uhr Vorstellung am 18. Januar 2014.

Die Inszenierung beginnt bereits vor diesem offiziellen Vorstellungsbeginn, in dem Moment in dem ich den Briefumschlag mit den Eintrittskarten öffne, die ich über die Website des Deutschen Schauspielhaus Hamburg gebucht habe, und darin ein weiteres Schreiben finde. Es ist eine Einladung<sup>6</sup> zum Tag der offenen Tür in der Wohneinrichtung ‚Haus Lebensbaum‘, das „seine Türen zum ersten Mal nach zehn Jahren völliger Verschlussenheit“<sup>7</sup> öffnet.

Als Spielstätte dient die ehemalige Elise-Averdieck-Schule mitten in einem Hamburger Wohngebiet, die sonst als kreativer Co-Working-Space genutzt wird. Um Punkt 14 Uhr öffnet sich eine Tür und eine Frau in Schwestertracht lässt die auf dem verlassenen Schulhof wartenden Gäste<sup>8</sup> eintreten. Schon beim Hereingehen stellt sich heraus, dass der Titel

---

<sup>6</sup> Siehe Anhang, S. 77.

<sup>7</sup> Siehe Anhang, ebd.

<sup>8</sup> In dieser Arbeit wird vorwiegend von ‚Gästen‘ anstatt von Besucher\_innen gesprochen, wie es auch Signa Köstler tut (Köstler im Interview mit Rakow, Heinrich-Böll-Stiftung 2013, 0:22:50). Für die Beschreibung von ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND wird diese Bezeichnung übernommen.

SCHWARZE AUGEN, MARIA nicht metaphorisch gemeint ist: Im Flur werden wir von einer Gruppe junger Erwachsener mit schwarzen Augen zum Tag der offenen Tür begrüßt. Sie winken und lächeln freundlich, offensichtlich freuen sie sich darüber, dass wir der Einladung gefolgt sind. Trotzdem ist ihr pupillenloser Blick unangenehm. Ihre Sprechweise und die ungelassenen, unwillkürlichen Bewegungen entsprechen klischeehaften Darstellungen von geistiger oder körperlicher Behinderung.

Die Gäste werden in einen großen Saal gewiesen. Dort setzen wir uns auf Stuhlreihen, die in der Mitte des Raumes aufgebaut und auf eine kleine Bühne hin ausgerichtet sind. Die hohen Fenster sind von Spitzengardinen verdeckt, sodass man den davor liegenden Hof nicht mehr erkennen kann. Unter der Decke hängt eine Girlande aus blassgelben und rosa Luftballons. Im Saal verteilt stehen Menschen in etwas schmutziger, unmodischer Kleidung, die ihnen ein ärmliches Aussehen verleiht. Farblich passt die Kleidung zu der Umgebung: Verwaschenes Weiß, Tristes Grau-Beige und dreckige Pastelltöne.

Ein Mann und eine Frau betreten die Bühne und stellen sich als Bewohner bzw. Bewohnerin des Haus Lebensbaums vor. Sie erklären, dass es sich dabei um eine Wohneinrichtung handelt, in der die schwarzäugigen Kinder mit dem sogenannten ‚Teiresias-Syndrom‘ und ihre sechs Familien leben. Ihr Vortrag wird von einer Powerpoint-Präsentation untermalt, die auf der Wand hinter ihnen gezeigt wird. Irgendwann kommt ein schwarzäugiges Mädchen auf die Bühne gelaufen. Sie scheint eine Art Anfall oder eine Vision zu haben: Sie prophezeit, dass die Welt untergehen wird. Die beiden Vortragenden lassen sich durch diesen Zwischenfall nicht aus der Ruhe bringen. Offenbar haben sie die düstere Prophezeiung schon öfter gehört. Zum Abschluss der Präsentation kommen alle Bewohner\_innen nach vorne und singen gemeinsam eine deutsche Variante von Michael Jacksons *Earth Song*. Die Gäste sind aufgefordert den Refrain mitzusingen. Am Ende des Liedes wird geklatscht.

Dann erklärt der Redner, dass die Gäste nun in Gruppen auf- und je einer ‚Gastfamilie‘ zugeteilt werden, um den bestmöglichen Einblick in das Leben im Haus zu gewährleisten. Dabei werden Gäste, die nebeneinander sitzen, getrennt. Ich selbst gehöre zu der Gruppe des Redners, der sich uns als Franz Kiebusinski vorstellt und fragt, ob es allen recht ist, sich zu duzen. Er schreibt die Vornamen der Gäste auf ein Stück Kreppband, das für den Rest der Aufführung als Namensschild getragen wird.

Die Gruppen werden von je einem Bewohner oder einer Bewohnerin zu den Gastfamilien geführt. Die vierköpfige Familie Kiebusinski wohnt in einem einzigen Raum, komplett mit

Küche, Betten und Sitzecke. Wie alles andere im Haus ist auch die Einrichtung dieser Wohnung in Pastelltönen gehalten. Wir werden aufgefordert uns aufs Sofa zu setzen und die Kiebuszinskis bieten uns Kaffee in dreckigen Tassen und klebrige rosa Schaumwaffeln an. Franz und seine Frau Anna-Maria berichten über den Alltag im Haus Lebensbaum. So erfahren wir, dass alle sechs im Haus lebenden Familien vor 20 Jahren einen Autounfall erlitten. Kurz darauf brachten die Mütter, die in den Unfall verwickelt waren, die Kinder mit dem Teiresias-Syndrom zur Welt, das ihnen schwarze Augen und übernatürliche, hellseherische Fähigkeiten verleiht. Was diese mysteriöse Krankheit genau ist und woher sie kommt, scheinen Franz und Anna-Maria aber nicht zu wissen.

Nach einer Weile weisen uns die Gastgeber darauf hin, dass wir jetzt auch andere Familien besuchen und das Haus auf eigene Faust erkunden dürfen. So verabschiede ich mich bald von den Kiebuszinskis, bedanke mich für ihre Gastfreundschaft und mache mich auf den Weg zu den Wohnungen der anderen fünf Familien. In jeder Wohnung läuft es ähnlich ab: Ich frage, ob ich hereinkommen darf, werde eingeladen mich zu setzen, mir werden Getränke und Süßigkeiten angeboten, es wird sich vorgestellt und schon bin ich in ein Gespräch verwickelt – manchmal mit nur einem Bewohner oder einer Bewohnerin, meistens aber gemeinsam mit einer Gruppe anderer Gäste. Wie aktiv oder passiv ich mich verhalte, ist abhängig von dem Charakter der Bewohnerin oder des Bewohners. Donnie, der schwarzäugige Junge aus dem zweiten Stock, redet so viel, dass ich keine Chance habe, zu Wort zu kommen. Andere wiederum stellen mir Fragen und scheinen interessiert an einem Gespräch. In vielen Räumen gibt es eine Attraktion oder eine Aktivität, an der teilgenommen werden kann. So fordert mich Donnie auf, in sein ‚Nest‘ – eine Art Höhle aus alten Möbeln und weiß bemalten Zweigen – zu kriechen und dort etwas auf die Wand zu schreiben. Luke und Mindy Millstein bitten mich, gemeinsam mit ihnen ein Lied zu singen, um ihre Mutter aufzuheitern.

Die Gespräche, die ich führe, drehen sich größtenteils um das Leben der Familien. Sowohl ich selbst als auch andere Gäste stellen Fragen, um herauszufinden, wie sich der schicksalhafte Unfall ereignete, warum er diese mysteriösen Auswirkungen hatte und was genau das Teiresias-Syndrom ist. Die Bewohner\_innen antworten freigiebig, jedoch sind ihre Berichte jeweils von ihrer subjektiven Perspektive geprägt. Je mehr Leute ich frage, desto klarer wird mir, dass die Suche nach der einen ‚richtigen‘ Version der Geschichte vergebens ist. Aber nach und nach setzt sich aus den verschiedenen Versionen ein Bild zusammen.

Die Bewohner\_innen ihrerseits erwähnen immer wieder wie selbstverständlich die ‚Große Reise‘, ohne aber zu erklären, was es damit auf sich hat. Das macht mich neugierig und ich frage nach, aber besonders die schwarzäugigen Kinder steigern mit ihren mysteriösen bis wirren Aussagen diese Neugier eher als Antworten zu liefern. Nach einigem Fragen stellt sich aber heraus, dass die schwarzäugigen Kinder sich auf den bevorstehenden Weltuntergang vorbereiten: Wenn es soweit ist, werden sie in verschiedene Himmelsrichtungen loslaufen und sieben Jahre gehen. Nur ausgewählte Menschen dürfen mitkommen. Auf meine Nachfrage hin versichert man mir, dass ich dazu gehöre. Während ich zum Beginn der Aufführung eingeschüchtert war, fühle ich mich nach und nach immer geborgener.

Immer wieder taucht die Frage auf, mit welchem Kind ich auf die Große Reise gehen werde, was mir den Eindruck vermittelt, dass ich mit allen Kindern reden sollte, um eine Entscheidung treffen zu können und mir einen Platz zu sichern. Dabei spielen scheinbar auch persönliche Sympathien eine Rolle. Das schwarzäugige Mädchen Kendra wählt mich aus einer Gruppe von vier Leuten aus und sagt: „Du darfst mit mir mitkommen“.

Nach Ablauf der vier Stunden weisen die Bewohner\_innen darauf hin, dass es Zeit ist zu gehen, weil die nächste Gruppe von Gästen kommt. Sie laden uns zur ‚feierlichen Aktivität‘ am Abend ein, bei der ich aber nicht anwesend sein kann. So lasse ich das Haus Lebensbaum nach vier Stunden hinter mir.

### 3.2. Les Enfants Terribles: Alice’s Adventures Underground

Auf der offiziellen Website von ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND der britischen Theatergruppe Les Enfants Terribles wird den Gästen Immersion versprochen: „Experience immersion like never before in this interactive, puppetry-packed fusion of story-telling, music, circus and spectacle“ (Les Enfants Terribles o.J., Show Information). Dass gerade Lewis Carrolls<sup>9</sup> Klassiker als ‚immersive theatre‘ adaptiert wird, verwundert nicht, begründet doch Kritikerin Lyn Gardner den Erfolg des Formats mit dem Wunsch der Zuschauer\_innen, Theater auf eine Weise zu erleben, die sich anfühlt „as if they have dropped down a rabbit hole into another world like Alice“ (Gardner 2014, o.S.).

Die Aufführung findet in den Londoner Waterloo Vaults statt, einem Gewölbesystem unterhalb des Bahnhofs Waterloo Station, das als multidisziplinäre Spielstätte und Galerie

---

<sup>9</sup> Mit echtem Namen Charles Lutwidge Dodgson.

genutzt wird. Dort sind vom 9. April bis zum 30. August 2015 an sechs Tagen der Woche täglich mindestens 12 Vorstellungen zu sehen. Im Fünfzehn-Minuten-Takt werden je 52 Gäste, entsprechend der Anzahl eines Kartendecks, eingelassen. Die Vorstellung dauert für jede Gäste-Gruppe 90 Minuten. Ich selbst besuchte die 18:15 Uhr Vorstellung am 24. April 2015.

Während des online Ticketkaufs werden die Gäste aufgefordert, sich in schwarz oder rot zu kleiden und sich 15 Minuten vor Vorstellungsbeginn bei der Spielstätte einzufinden. Dort werden zunächst die Tickets<sup>10</sup> vom Einlasspersonal kontrolliert und Taschen sowie Jacken müssen abgegeben werden. Dann wird die jeweilige Gruppe von 52 Gästen durch einen Hof bis vor eine offene Tür geführt. Dahinter beginnt die Installation.

Der erste Raum, den ich gemeinsam mit den anderen Gästen betrete, stellt ein Arbeitszimmer dar, das als Arbeitszimmer des Autors Carroll interpretiert werden kann. Doch einige fantastische Details lassen sich beim genauen Hinsehen schon hier entdecken: Figuren auf einer Fotografie bewegen sich und ein Bücherregal schmiegt sich an die gebogene Wand des Gewölbekellers, ohne, dass die Bücher herausfallen. Es sind keine Darsteller\_innen anwesend und die Gäste können sich frei im Raum bewegen, um ihn zu erkunden und diese szenographischen Details zu entdecken.

Dann zieht etwas die Aufmerksamkeit der sich bis dahin laut unterhaltenden Gäste auf sich. Auf einem Bildschirm, der durch einen Holzrahmen als Spiegel getarnt ist, erscheint das Bild einer jungen blonden Frau im blauen Kleid. Durch bekannte mediale Umsetzungen des Stoffs ist die junge Frau sofort als Alice identifizierbar. Es scheint, als sei Alice im Spiegel gefangen und bitte die Gäste, sie zu befreien, auch wenn sich aufgrund schlechter Akustik nicht genau ausmachen lässt, was sie sagt. In dem Moment, in dem sie mit einer ausholenden Bewegung auf die ‚Spiegelfläche‘ einschlägt, was durch ein Ruckeln der Kamera markiert wird, öffnet sich mit einem lauten Knall ein Gang, der hinter einem der Bücherregale im Raum versteckt war. Dieser mit Buchseiten ausgestaffierte Gang führt uns tiefer hinein in die Waterloo Vaults, hinein ins ‚Wunderland‘.

Zunächst treten wir in einen Raum mit oktogonaler Grundfläche ein, dessen Wände aus Spiegeln bestehen und an dessen Decke ein Film abläuft, der Alices Gedanken beim Sturz

---

<sup>10</sup> Siehe Anhang S. 78.

durch das Kaninchenloch illustriert. Die aus der literarischen Vorlage entnommenen Gedankengänge sind als Voice-over zu hören.

Wenn der Film zu Ende ist, öffnet sich eine Tür in einer der verspiegelten Wände und wir werden von dem ‚Weißen Kaninchen‘ – einem Performer in Hasenkostüm und Maske – im Wunderland willkommen geheißen. Das Weiße Kaninchen sagt, es freue sich, dass es uns gelungen sei, ins Wunderland zu kommen, erklärt dabei aber nicht, warum oder wie dies geschehen ist. Es fordert alle Gäste auf, zwischen einem Getränk und einer Süßigkeit zu wählen und damit indirekt zu entscheiden, durch welche von zwei Türen jede\_r Einzelne geht. Dadurch wird die Gruppe von 52 Gästen in zwei gleich große Untergruppen aufgeteilt.

Bei der ‚Wonderland Border Control‘, einer Art Zollstation, wird jedem Gast nach einiger Wartezeit ein Pass<sup>11</sup> ausgestellt, der ihn als bestimmte Karte eines Kartenspiels ausweist. Den Großteil der Aufführung verbringe ich so im Verbund einer Gruppe anderer Gäste, denen durch Zufall dieselbe Kartenfarbe, in meinem Fall Karo, zugeteilt worden ist. Die Gruppe wird von einer Performerin, deren Kostüm sie ebenfalls als Karo-Spielkarte auszeichnet, durch die Spielstätte geführt. Auf der offiziellen Website wird diese Figur als „Card Guard“ (Les Enfants Terribles o.J., Cast and Creative) bezeichnet. Die ‚Card Guard‘ informiert uns, dass wir als Karos im Wunderland angesehene und loyale Untertanen der Roten Königin seien.

Im nächsten Raum, in den wir von der Card Guard geführt werden, ist unsere Kartenfarbe sofort von Bedeutung. Dort treffen wir die Figur ‚Humpty Dumpty‘, die in der Textgrundlage als menschliches Ei (vgl. Carroll 1991, o.S.) beschrieben ist und in der Inszenierung durch eine eierförmige Handpuppe dargestellt wird. Humpty Dumpty ‚sitzt‘ auf einer Mauer, hinter der der Puppenspieler verborgen ist, sodass lediglich seine schwarz bekleideten Arme sichtbar sind. Der Puppenspieler – und dadurch scheinbar die Figur Humpty Dumpty – fragt nach unserer Kartenfarbe und zeigt sich erleichtert, als wir antworten, wir seien Karos. Denn die schwarzen Karten, so erklärt er, seien in eine Revolution verstrickt, um die ‚Rote Königin‘ zu stürzen.

Zu einem späteren Zeitpunkt kehrt unsere Gruppe in den Raum von Humpty Dumpty zurück, um festzustellen, dass er von Pik-Karten ‚von der Mauer gestürzt‘ wurde. Seine Eier-Schädeldecke ist gebrochen und wir sehen mit an, wie er stirbt. Obwohl die Szene inhaltlich

---

<sup>11</sup> Siehe Anhang S. 79.



traurig oder zumindest ernst ist, entsteht Komik durch Wortwitze in Humpty Dumptys Sterbemonolog, die darauf anspielen, dass er ein Ei ist.

Die Thematik der Rebellion gegen die Rote Königin zieht sich durch die meisten Szenen hindurch. Die Handlung ist Jahre nach Alices erstem Besuch im Wunderland angesiedelt, wo die Rote Königin inzwischen Unsinn jeglicher Art verbietet. Einmal werden wir, als loyale Untertanen der Königin, von der Card Guard angewiesen, zu spionieren. Durch Löcher in einer Wand beobachten wir, wie ein Darsteller im Pik-Kostüm ausversehen ein Törtchen isst, das für die Rote Königin bestimmt war. Auf diese Straftat steht die Todesstrafe, wie wir in der Gerichtsverhandlung, die den Abschluss der Inszenierung bildet, erfahren.

Den Großteil der 90 Minuten hetzt uns die Card Guard von einem Raum zum nächsten, wo wir Szenen beiwohnen, die mehr oder weniger direkte Umsetzungen der Textvorlage sind. So entsteht eine Hierarchie zwischen Gängen einerseits, deren Funktion lediglich darin besteht, die Gäste möglichst schnell von einem in den nächsten Raum zu befördern, und den Räumen, in denen die eigentliche Handlung stattfindet. Mit Ausnahme des ersten Raumes scheint nirgendwo vorgesehen zu sein, dass Gäste die Räumlichkeiten selbst erkunden oder aufgrund der Eile auch nur die Gelegenheit bekommen, die szenographischen Details aufmerksam wahrzunehmen. Teilweise fordert die Card Guard die Gäste auf, sich zu setzen, um einer Szene zuzuschauen. Manchmal geben die Darstellenden konkrete Handlungsanweisungen an einzelne Gäste oder binden die Gäste ein, indem sie Fragen stellen, die kollektiv beantwortet werden.

In die Inszenierung sind unterschiedliche Formate integriert. Eine Szene besteht fast ausschließlich aus einem Klaviervorspiel. In einem anderen Raum rezitieren zwei Darstellerinnen ein Gedicht und untermalen es akrobatisch. Einige Szenen, die im Allgemeinen als Sprechtheater klassifiziert werden können, binden choreographierte Bewegungsabläufe oder Gesang ein. Manche Figuren werden annähernd naturalistisch, wenn auch tendenziell überzeichnet von Darsteller\_innen gespielt, während andere durch den Gebrauch von Masken verfremdet oder sogar von Puppen verkörpert werden.

Die letzte Szene bildet eine Gerichtsverhandlung, der alle 52 Gäste beiwohnen, und in der die Rote Königin richten soll, welche Strafe der Pik-Karte zusteht, die von ihrem Törtchen genascht hat. Während der Verhandlung erscheint Alice in einem Spiegel – eine Plexiglasscheibe, hinter der die Darstellerin steht – und teilt den Gästen und Figuren ihre Erkenntnis mit, dass sie selbst die Rote Königin sei, beziehungsweise, dass die Rote Königin

früher einmal Alice war. Der ‚Spiegel‘ dreht sich um 180 Grad, sodass schließlich Alice vor diesem steht und die Rote Königin hinter dem Spiegel gefangen ist. Die Aufführung endet damit, dass alle 52 Gäste Alice nachlaufen. Sie führt uns in eine Bar, wo die Aufführung ohne Gelegenheit für Applaus nahtlos in eine After-Show-Party übergeht.

## 4. Strategien zur Erzeugung von Immersion

In Kapitel 1 wurde ein Immersionsbegriff formuliert, der Immersion als Rezeptionsmodus der Fokussierung auf den Medieninhalt versteht, bei der die dargebotene Inszenierung nicht mehr als inszeniert wahrgenommen, sondern vorübergehend als real empfunden wird und sich der\_die Rezipierende selbst als Teil der fiktiven Welt erlebt. In Kapitel 2 wurde das Format ‚immersives Theater‘ bzw. Performance-Installation dargestellt, sowie das Problem aufgeworfen, dass die Bezeichnung ‚immersives Theater‘ implizit die Rezeptionserfahrung der Immersion verspricht. In Kapitel 3 wurden zwei Beispielinszenierungen dieses Formats beschrieben. Auf Grundlage dieser Beschreibungen sollen jetzt die Inszenierungsmittel in SCHWARZE AUGEN, MARIA und ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND im Hinblick auf ihre Fähigkeit, Immersion zu erzeugen, analysiert werden. Dafür werden die in den beiden Inszenierungen verwendeten Mittel mit den Inszenierungsstrategien abgeglichen, die bei der Formulierung eines transdisziplinären Immersionsbegriffs identifiziert wurden. Bei diesem Vorgehen kann außerdem überprüft werden, ob die vorläufig vorgeschlagenen Inszenierungsstrategien und somit auch der vermeintlich transdisziplinäre Immersionsbegriff im Hinblick auf Performance-Installationen ‚immersiven‘ Theaters anwendbar sind.

Das Format ‚immersives Theater‘ definiert sich in erster Linie über die räumliche Besonderheit der Verschmelzung von Zuschauerraum und Bühne und damit einhergehend über die Positionierung der Gäste inmitten der Welt der Diegese<sup>12</sup>. Im Format des immersiven Theaters ist Immersion in dem ursprünglichen Wortsinn einer physischen Umschlossenheit dadurch immer gegeben. Die räumliche Situation ist eine wortgetreue Umsetzung des Begriffs, zugleich aber auch eine Strategie, um psychologische Immersion zu erzeugen.

---

<sup>12</sup> Im Folgenden soll der Begriff der Diegese so verstanden werden, wie er von Anton Fuxjäger im Rückgriff auf Anne und Etienne Souriau zusammengefasst wird (Vgl. Fuxjäger 2007). Souriau und Souriau entwickelten den Begriff im Hinblick auf Film und bezeichnen damit die „erzählte Welt“ (ebd., S. 18). ‚Diegese‘ meint alles, was sich in der dargestellten Fiktion ereignet, aber auch alles, was – über das eigentlich Dargestellte hinausgehend – von dieser Darstellung impliziert wird (vgl. ebd., S. 17). Fuxjäger nennt als Beispiel: „[D]ie Stadt x, in der die Erzählung spielt, hat auch noch andere Straßen, als jene, die näher beschrieben wurden“ (ebd., S.18).

In Performance-Installationen ‚immersiven Theaters‘ wird der Ort der Rezeption in die Welt der Diegese verlagert, weshalb der Begriff ‚Präsenz‘ im Hinblick auf Performance-Installationen neu gedacht werden muss. Die räumliche Situation im ‚immersiven Theater‘ birgt außerdem das Potential, die fiktive Welt hermetisch von der außertheatralen Welt abzuschließen. Das Verhältnis von Inszenierungsinhalt und außertheatraler Wirklichkeit wird in Kapitel 4.1 thematisiert.

Entscheidend am räumlichen Umschlossen-Sein ist aber nicht nur, dass auf diese Weise die Außenwelt komplett abgedichtet werden kann. Die räumliche Positionierung der Rezipierenden ist eng verknüpft mit ihrer Rolle in der Inszenierung und ihren Möglichkeiten zu interagieren. Doch Interaktion wird nicht nur als positiver Faktor für Immersion gewertet. Im Gegenteil kann Interaktion, als extradiegetisches Element reflexiv wirken und so Immersion brechen. In Kapitel 4.2 wird das komplexe Verhältnis der beiden Prinzipien ausführlich behandelt und es werden die Beispielinszenierungen daraufhin analysiert, welche Formen von Interaktion sie ermöglichen und welche Auswirkungen diese Formen auf Immersion haben.

Interaktion erschwert zudem Narration, die selbst als ein wichtiger Faktor bei der Erzeugung von Immersion gilt. Welche Strategien angewendet werden, um Interaktionsmöglichkeiten zu bieten, ohne dafür eine kohärente Narration aufs Spiel zu setzen, wird in Kapitel 4.3 beantwortet.

Als vierter Faktor bei der Erzeugung von Immersion soll unter 4.4 die Art der Darstellung sowohl im Hinblick auf Szenographie als auch auf Figurendarstellung untersucht werden. Die räumliche Situation sowie die Interaktionsmöglichkeiten bewirken, dass sich bestimmte darstellerische Mittel als besonders effektiv erweisen, andere dagegen als unbrauchbar, um in diesem Format Immersion zu erzeugen.

## 4.1. Verhältnis von Inszenierung und außertheatraler Wirklichkeit

In Kapitel 4.1.1 sollen zuerst einige Besonderheiten angesprochen werden, die für das Format im Allgemeinen gelten und das Verhältnis von Inszenierungsinhalt und Wirklichkeit, vom Innen und Außen der Installation, bestimmen. Kapitel 4.1.2 beschäftigt sich damit, wie in SCHWARZE AUGEN, MARIA und ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND die Schnittstelle von Fiktion und außertheatraler Wirklichkeit durch diverse, teils sogar widersprüchlich erscheinende Mittel inszeniert wird.

#### 4.1.1. Allgemeines zur räumlichen Situation von Performance-Installationen

Performance-Installationen zeichnen sich dadurch aus, dass sich die Gäste im Inneren der Installation befinden, bzw. von dieser im 360 Grad Winkel umschlossen werden, anstatt ihr gegenüber zu stehen. Dieses ist das definierende Merkmal von Installationen im Allgemeinen, die als „the type of art into which the viewer physically enters“ (Bishop 2005, S. 6) beschrieben werden. Während andere Medien wie Computerspiele, Film und manche Theaterformate darauf abzielen, dass die Rezipierenden den realen Rezeptionsort vergessen und sich stattdessen in der Welt der Fiktion selbst-lokalisieren (vgl. Arsenault 2005, o.S.; Ermi/Mäyrä 2005, S. 7; Voss 2008, S. 76), fallen in Performance-Installationen die Welt der Fiktion und der Rezeptionsort zusammen, bzw. untrennbar übereinander. Diese Besonderheit kann durch den Vergleich mit Theaterinszenierungen verdeutlicht werden, bei denen sich der Rezeptionsort vom Fiktionsort unterscheidet. Der Rezeptionsort ist üblicherweise ein Theatersaal, in dem sich das Publikum, die Schauspieler\_innen, die Bühne und das Bühnenbild befinden. Der Ort der Fiktion könnte beispielsweise ein Balkon in Verona sein. Es ist der Ort, der durch das Bühnenbild und die Handlungen der Darstellenden bedeutet wird. Im Fall von Performance-Installationen ist diese Trennung von Rezeptions- und Fiktionsort weniger deutlich, teilweise gar nicht wahrnehmbar. In der ehemaligen Elise-Averdieck Schule beispielsweise, wird kein anderer Ort repräsentiert, sondern das ‚Haus Lebensbaum‘ befindet sich an derselben Stelle wie die Spielstätte und verleibt sich diese gewissermaßen ein. Die räumliche Rezeptionssituation muss hier nicht verschleiert werden. Der Begriff der Präsenz<sup>13</sup>, der in den Medienwissenschaften das Gefühl beschreibt, sich in der fiktiven Welt zu befinden und nicht länger am Ort der Rezeption – „in der mediatisierten Umgebung und nicht in der realen Umgebung“ (Wirth/Hofer 2008, S. 162) –, ist somit in Bezug auf Performance-Installationen hinfällig, weil immer gegeben.

„[I]t can be understood that this feeling of ‚being there‘ is a fact; the audience-participant is *actually there*, physically inhabiting the fantasy world created. This live(d) experience of physical *praesence*, the participant's physical body responding within an imaginative, sensual environment, is a tangible fact and a pivotal element of the immersive experience [Hervorhebungen im Original]“ (Machon 2013, S. 61).

---

<sup>13</sup> Präsenz wird hier in Anlehnung an Wirth und Hofer nicht im theaterwissenschaftlichen sondern im medienwissenschaftlichen, bzw. medienpsychologischen Sinne verstanden (vgl. Wirth/Hofer 2008, S. 161).

Wie Machon darstellt, macht diese räumliche Besonderheit die Rezeptionserfahrung zu einer körperlichen Erfahrung.

Dadurch, dass Performance-Installationen von ihrem Inneren her rezipiert werden, besteht die Möglichkeit, die außertheatrale Wirklichkeit komplett auszuschließen und die fiktive Welt hermetisch abzudichten. In einer Theatersituation, die Bühne und Zuschauerraum voneinander trennt, genügt eine Kopfbewegung, um in die außertheatrale Wirklichkeit des Zuschauerraums zu blicken. Im Kontrast mit dieser Wirklichkeit wird die Fiktion, die im repräsentativen Theater auf der Bühne erzeugt wird, als fiktiv hervorgehoben. Durch die direkte Gegenüber- bzw. Nebeneinanderstellung treten die Realitätsbehauptungen der außermedialen Wirklichkeit und der Fiktion miteinander in Konkurrenz. Es besteht dann die Möglichkeit, dass der Medieninhalt im Vergleich mit der außermedialen Wirklichkeit als künstlich und somit unreal wahrgenommen wird. Um das zu verhindern, sind Inszenierungen, die auf eine immersive Rezeptionserfahrung abzielen, oft hermetisch von der sie umgebenden Außenwelt abgedichtet. Beispielhaft sind dafür die 360 Grad Bildschirme der Virtual Reality, mithilfe derer die außermediale Wirklichkeit komplett abgedeckt und sich des perzeptiven Rahmens<sup>14</sup> entledigt wird. Dieser Rahmen („frame“ (Grau 2003, S. 14)) ist in anderen Medien und Kunstgattungen in Form eines Proszeniums, den Rändern eines Computerbildschirms oder eines Fernseherapparats wahrnehmbar und sorgt dafür, „dass eine vollständige Ununterscheidbarkeit von empirischer und ästhetischer Welt [...]“ (Curtis/Voss 2008, S. 7) verhindert wird. Deshalb wird auch von einer „Fiktionalität markierende[n] mediale[n] Rahmung“ (Voss 2008, S. 78f.) gesprochen. Im Umkehrschluss bedeutet das, zumindest in der Theorie: Wenn dieser Rahmen der Wahrnehmung der Rezipierenden vorenthalten wird, kommt es zur Ununterscheidbarkeit von Medieninhalt und außermedialer Wirklichkeit, zur Immersion. Die Parallele zwischen den 360 Grad Bildschirmen der Virtual Reality und der räumlichen Situation in ‚immersiven‘ Performance-Installationen ist unübersehbar. Weil die Performance-Installation die Gäste im 360 Grad Winkel umgibt, kann die außertheatrale Wirklichkeit während der Aufführung zwar erinnert oder gedacht, aber nicht mehr sinnlich wahrgenommen werden. So kann verhindert werden, dass die Fiktion in direkter Nebeneinanderstellung mit der außertheatralen Wirklichkeit verglichen wird. Unter anderem

---

<sup>14</sup> Obwohl die Begriffe ‚Rahmen‘ und ‚Rahmung‘ mit Erving Goffman assoziiert sind, verwende ich in dieser Arbeit die Begriffe hauptsächlich in Anlehnung an Christiane Voss, Robin Curtis (Voss 2008, S. 78f.; Curtis/Voss 2008, S. 7) und Oliver Grau (Grau 2003, S. 13f.), da die Komplexität dieser Begriffe bei Goffman für meine Arbeit nicht weiterführend ist.

durch die Möglichkeit, die außertheatrale Wirklichkeit vollständig auszuschließen, erwächst das Potenzial, dass Performance-Installationen zur immersiven Parallelrealität werden.

#### 4.1.2. Rahmen, Grenzen und Übergänge in den Beispielinszenierungen

Sowohl in SCHWARZE AUGEN, MARIA als auch in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND sind die Gäste vollständig von der Installation umgeben. Was Rebentisch im Hinblick auf Kabakovs ‚totale‘ Installation beschreibt, trifft auch auf diese beiden Beispielinszenierungen zu: Sie sind mit „einem Bühnenbild vergleichbar, dessen vierte Wand sich um den Betrachter [...] ‚total‘ - schließt. Sie ist nur von ihrem Innen her zugänglich; man kann nicht von einem neutralen Ort aus auf sie blicken. Der Betrachter kann sie sich nur erschließen, indem er sich in ihr bewegt“ (Rebentisch 2003, S. 163f.).

In SCHWARZE AUGEN, MARIA übertreten die Gäste die Schwelle zur Fiktion in dem Moment, in dem sie von der Krankenschwester eingelassen werden. Schließt die Positionierung der Gäste inmitten der gestalteten Welt der Diegese die Außenwelt von der sinnlichen Wahrnehmung der Gäste aus, so trägt die Dauer der Aufführung dazu bei, dass die Außenwelt – oder besser: die Vorwelt der Inszenierung – vergessen wird. In den vier Stunden<sup>15</sup> entsteht eine zeitliche Distanz zu der Lebenswelt der Gäste. Je länger die Aufführung dauert, desto mehr können die Gäste den Alltag vergessen und sich stattdessen mit ganzer Aufmerksamkeit auf die Gegenwärtigkeit der Inszenierung einlassen. Für Computerspiele wurde erfasst, dass bei längerer Spieldauer stärkere Involviertheit und Aufmerksamkeitsverschiebung hin zum Medieninhalt erwartet werden kann. „[T]he gamer must invest time into the game [...]. The gamers talk about [...] that ‚if they played for ages‘ they would become more involved“ (Brown/Cairns 2004, S. 2).

Die meisten Inszenierungen werden durch den Ort Theater, das Einlassritual und das ebenfalls ritualisierte Verhalten der Zuschauer\_innen vor Vorstellungsbeginn als fiktiv markiert. Natürlich besteht eine solche Art von Rahmung auch bei SCHWARZE AUGEN, MARIA – schon weil die Karten über das Deutsche Schauspielhaus Hamburg vertrieben werden – doch wird diese Fiktionalität markierende Rahmung auf ein Minimum reduziert. Vor Ort deutet nichts auf die Theatralität des stattfindenden Ereignisses hin. Dem ehemaligen Schulgebäude haften

---

<sup>15</sup> Mit vier Stunden Dauer ist SCHWARZE AUGEN, MARIA noch immer eine der eher kürzeren Inszenierungen von Signa, insbesondere im Vergleich zu ihrer Performance-Installation DIE ERSCHINUNGEN DER MARTHA RUBIN, in der sich die Gäste mehrere Tage lang aufhalten können (vgl. Kirsch 2008, o.S.).

nicht dieselben Konnotationen wie einem dezidierten Theatergebäude an. Bereits die Einlasssituation ist in SCHWARZE AUGEN, MARIA diegetisch. Anstatt, wie es von den meisten anderen Theaterbesuchen bekannt ist, zunächst ein Foyer zu betreten, dort Taschen und Jacken an der Garderobe abzugeben, die Toiletten zu benutzen und vielleicht sogar noch ein Blick ins Programmheft zu werfen, werden die Gäste auf dem Schulhof warten gelassen. Wenn sich die Tür zur Spielstätte öffnet, werden wir nicht von Einlasspersonal, sondern von der Figur der Krankenschwester eingelassen, die unsere Tickets kontrolliert und uns gleichzeitig zum Tag der offenen Tür begrüßt. Im Inneren werden wir von Bewohner\_innen freundlich darauf hingewiesen, dass es einen Raum gibt, in dem wir unsere Sachen ablegen können. Diese gewohnten Handlungen – Tickets vorzeigen, Jacken ablegen – werden als Anfang eines Tags der offenen Tür inszeniert.

Neben der aus anderen auf Immersion abzielenden Medien bekannten Strategie, die außermediale Wirklichkeit vollständig von den Sinnen der Rezipierenden auszuschließen, zeigt SCHWARZE AUGEN, MARIA auch eine scheinbar widersprüchliche Strategie: Die Verwischung von Realität und Fiktion. Dadurch dass der Kontrast zwischen den beiden abgemildert, bzw. ein fließender Übergang geschaffen wird, wird die Fiktionalität verschleiert.

Bei genauerer Untersuchung zeigt sich, dass die zeitliche und räumliche Grenze zwischen Inszenierung und außertheatraler Wirklichkeit weniger präzise ist, als zunächst vermutet. So beginnt die Inszenierung für mich bereits vor dem offiziellen Vorstellungsbeginn, in dem Moment, in dem ich den Briefumschlag mit den Eintrittskarten öffne und darin das Einladungsschreiben<sup>16</sup> finde. Das Einladungsschreiben ist ein diegetisches Element, das außerhalb dieser Diegese platziert wird. Ebenso lässt sich behaupten, die Diegese wachse durch das Einladungsschreiben über ihre vermeintlichen räumlichen und zeitlichen Parameter, wie den offiziellen Vorstellungsbeginn, hinaus. Der spezielle Kontext, in dem die Gäste diese Einladung erhalten – gemeinsam in einem Umschlag mit den Eintrittskarten, die regulär über die Website des Deutschen Schauspielhauses erworben werden – kann als Rahmung verstanden werden, die das Einladungsschreiben als ‚real‘ markiert.<sup>17</sup> Obwohl die Einladung trotz dieser Rahmung problemlos als Teil der Inszenierung identifiziert werden kann,

---

<sup>16</sup> Siehe Anhang S. 77.

<sup>17</sup> Welchen Effekt die Rahmung haben kann, veranschaulicht die Anekdote eines Polizeieinsatzes im Zusammenhang mit einer Signa-Inszenierung: „Ein Teenager stiehlt eine Spritze vom Set, seine Mutter findet diese und verständigt die Polizei, da ein Morphin-Etikett auf der Spritze angebracht ist. Gefälscht, versteht sich. [...] Illusion und Realität verschwimmen manchmal“ (Schenker 2008, o.S.).

insbesondere wenn die Gäste Vorwissen über Signas Arbeiten haben, kann der Effekt der Einladung als Verwischung von Wirklichkeit und Fiktion beschrieben werden. Die harte zeitlich-räumliche Grenze zwischen außertheatraler Wirklichkeit und Fiktion wird aufgelöst. Die Einladung kann als Versuch verstanden werden, einen sanften Übergang von außertheatraler Wirklichkeit und Fiktion zu schaffen und das polare Verhältnis von ‚wirklich‘ und ‚künstlich‘ ins Wanken zu bringen.

Auch in die andere Richtung werden außertheatrale Wirklichkeit und Fiktion verwischt. Reale Fakten werden nicht verleugnet, sondern anerkannt, in die Fiktion integriert und für diese fruchtbar gemacht. So wird die Tatsache, dass das Wohnheim in Hamburg ist, nicht verschwiegen, sondern im Gegenteil sogar thematisiert. Es wird sogar offen angesprochen, dass es sich dabei um ein ehemaliges Schulgebäude handelt. Zwischen diesen Tatsachen fällt die fiktive Behauptung, die Stadt Hamburg habe das Gebäude für das Wohnprojekt zur Verfügung gestellt, kaum auf. Ganz konkret benennen die Bewohner\_innen auch die Autobahn A7 bei der Raststätte Altenwerder (vgl. Kümmel 2013, o.S.) – die tatsächlich in Hamburg existiert – als Ort, an dem sich der Unfall ereignete. Dieses und andere als reale Fakten erkannte Details steigern die Glaubwürdigkeit der gesamten Inszenierung und werden so als Verifizierungsstrategien nutzbar gemacht.

Ein weiteres Detail, das aus der außertheatralen Wirklichkeit übernommen wird, sind die Namen der Gäste. Indem die Gäste nach ihren Namen gefragt werden und diese dann sogar als Namensschilder tragen, wird den Gästen vermittelt, dass sie immer noch sie selbst sein dürfen, was im Fall ‚immersiver‘ Inszenierungen, die schließlich behaupten, die Gäste zum Teil der Diegese zu machen, durchaus nicht selbstverständlich ist.<sup>18</sup> Dies erleichtert zum einen die Interaktion, wie im Kapitel 4.2 dargelegt wird. Zum anderen liegt es nahe, dass die Rezipierenden besondere Schwierigkeiten damit haben könnten, eine Veränderung der eigenen Identität durch die fiktive Situation im Sinne einer *suspension of disbelief* zu akzeptieren.

Generell lässt sich auch bei ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND feststellen, dass die fiktive Welt in dem fensterlosen Gewölbesystem hermetisch von der Außenwelt abgedichtet ist, also der perzeptive Rahmen entfällt. Dieser Effekt wird jedoch dadurch verringert, dass stellenweise die Off-Räume der Spielstätte durch Lücken in der Szenographie, die in diese

---

<sup>18</sup> Außerdem ermöglichen die Namensschilder den Darstellenden, die Gäste mit Vornamen anzusprechen, wodurch ein Gespräch persönlicher wirkt.



Spielstätte hineingebaut ist, sichtbar werden, wie in Kapitel 4.4.1 beschrieben wird. Während Signa offenbar darauf bedacht ist, Einlassrituale zu reduzieren, die das folgende Ereignis als theatrales markieren, müssen sich die Gäste bei ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND dem aus anderen Theaterbesuchen bekannten Prozedere unterziehen. Dieses findet in einem Gewölbekeller statt, wo die Tickets von Einlasspersonal kontrolliert werden, das T-Shirts<sup>19</sup> mit Sprüchen wie ‚Commit No Nonsense‘ trägt, die auch in der Inszenierung immer wieder auftauchen, das Einlasspersonal aber nicht zu diegetischen Figuren machen. Kurz vor Beginn der Vorstellung werden die Gäste wieder aus dem Keller heraus, durch einen Hof und bis vor eine offene Tür geführt, die den Eingang zur Installation markiert. Anders als erwartet, wird der Eintritt in die Installation nicht mit dem Betreten des Wunderlands gleichgesetzt. Stattdessen stellt der erste Raum der Installation das Arbeitszimmer des Autors dar, das als Zwischenschritt zwischen der Realität der heutigen außertheatralen Welt und der Fiktion des Wunderlands verstanden werden kann, da Lewis Carroll als historische Person bekannt ist. Erst nachdem die Gäste einem sich plötzlich öffnenden Gang gefolgt sind und den Film gesehen haben, der Alices Sturz durchs Kaninchenloch illustriert, werden sie im Wunderland willkommen geheißen. Durch diese doppelte Einlasssituation steigen die Gäste stufenweise tiefer ins metaphorische Kaninchenloch hinab, anstatt wie die Alice aus der Textgrundlage unkontrolliert hineinzustürzen. Mit Machon lässt sich das Arbeitszimmer als „setting[...] which steep you in the outlandish environment [...]“ (2013, S. 84) klassifizieren. Die Zeit, die die Gäste im Arbeitszimmer verbringen, akklimatisiert sie und distanziert sie zugleich von der Alltagsrealität, aus der sie kommen.

Auffällig – oder besser: auffällig unauffällig – ist aber insbesondere die Auslasssituation. Die Aufführung endet damit, dass die Gäste Alice nachlaufen. Sie führt uns in einen Raum, in dem sich eine Bar, einige Tische und eine Bühne befinden, auf der kurz nach unserer Ankunft eine Band zu spielen beginnt. Die Wand ist mit Kartenmotiven und Flamingos bemalt, beides Elemente, die aus der Diegese bekannt sind, sodass unklar ist, ob dieser Raum immer noch zur Diegese gehört oder sich lediglich stilistisch an diese anlehnt. Nur an dem Verhalten der Darstellerin, die Alice gespielt hat, sich jetzt aber offensichtlich privat zu einigen Gästen setzt und sich mit diesen unterhält, erkenne ich schließlich, dass die Aufführung vorbei ist. Es gibt keine Gelegenheit für Applaus, der das Erlebte nachträglich als Inszenierung markieren würde, oder, wie es Goffman formuliert, „den Schein hinwegfegt“ (1977, S. 151). Stattdessen

---

<sup>19</sup> Diese T-Shirts können im ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND Souvenir Shop erworben werden.

wird hier offenbar darauf abgezielt, Fiktion und außertheatrale Wirklichkeit zu verwischen, bzw. nahtlos ineinander übergehen zu lassen.

Bezüglich des Verhältnisses von Inszenierung und außertheatraler Wirklichkeit wurde festgestellt, dass sich Performance-Installationen im Allgemeinen dadurch auszeichnen, dass der Rezeptions- mit dem Fiktionsort zusammenfällt. Deshalb ist der Begriff der Präsenz auf Performance-Installationen nicht anwendbar. Die besondere räumliche Situation der vollständigen Umschlossenheit der Gäste von der Installation birgt außerdem das Potenzial, die diegetische Welt der Inszenierung hermetisch von der Außenwelt abzudichten. Dadurch kann verhindert werden, dass der Inszenierungsinhalt durch den Kontrast zur außertheatralen Wirklichkeit als künstlich wahrgenommen wird. Am Beispiel von SCHWARZE AUGEN, MARIA hat sich gezeigt, dass auch zeitliche Dauer ein Mittel sein kann, um den Abgleich der fiktiven Welt mit der Alltagswelt zu verhindern. Neben dem perzeptiven Rahmen kann auch die Rahmung durch Einlassrituale und Schlussapplaus die Aufführung als fiktiv markieren. Die Beispiele zeigen, dass diese Rituale, die üblicherweise vor bzw. nach der eigentlichen Aufführung stattfindenden, bewusst gestaltet werden können, um die Entstehung von Immersion zu unterstützen. SCHWARZE AUGEN, MARIA weist zudem die Strategie der ‚Verwischung‘ von Realität und Fiktion auf. Diese ist aus dem Immersionsdiskurs anderer Medien nicht bekannt, wird in der Beispielinnszenierung aber effektiv eingesetzt, um die fiktive Welt real erscheinen zu lassen.

## 4.2. Interaktion

Je nach Kontext wird die Rolle von Interaktion bei der Erzeugung von Immersion sehr unterschiedlich bewertet. Während im Zusammenhang mit Medien und Kunstgattungen, die vermeintlich ‚passiv‘ rezipiert werden, Interaktion traditionell als Bedrohung von Immersion angesehen wird (vgl. Ryan 2001), schreiben Game Studies und Virtual Reality der Interaktion positive Wirkung zu. In Ermi und Mäyräs Immersions-Modell wird Interaktion, die die Rezipierenden körperlich oder mental herausfordert, als *challenge-based immersion* beschrieben (vgl. 2005, S. 8). Ryan weist darauf hin, dass die Möglichkeit, handelnd in eine Umgebung einzugreifen, die Bindung an diese Umgebung stärke (vgl. 2001, S. 284). Ryan geht zwar davon aus, dass Inszenierungen, die keine Interaktion bieten, eine immersive Wirkung entfalten können, aber erst die Verbindung von Immersion und Interaktion erschafft nach Ryan eine virtuelle Realität (vgl. ebd., S. 286). Auch im ‚immersiven Theater‘ ist das Gefühl, Entscheidungen treffen zu können, für das Gesamttempfinden der Gäste bedeutend (vgl. White 2012, S. 222).

In diesem Kapitel soll zuerst geklärt werden, was sich hinter dem Begriff ‚Interaktion‘ verbirgt, um dann festzustellen, welche Formen von Interaktion in *SCHWARZE AUGEN, MARIA* und in *ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND* gegeben sind. Danach wird als theoretischer Exkurs auf das zweiseitige Verhältnis von Interaktion und Immersion eingegangen: Nach Ryan gefährde Interaktion Immersion, solange sie als extradiegetische Handlung, die von außerhalb in die Fiktion eindringt, eine reflexive Wirkung hat (vgl. Ryan 2001, S. 284). Daher stellt sich die Frage, wie ‚immersives Theater‘ als interaktives Format hoffen kann, Immersion zu erzielen. Ryan sieht die Antwort in der körperlichen Teilhabe der Rezipierenden in der Welt der Inszenierung (vgl. ebd., S. 286). Doch wie gezeigt werden wird, muss diese Teilhabe strukturiert und reglementiert sein, damit die Handlungen der Rezipierenden diegetisch erscheinen und nicht als Fremdkörper in der Diegese wahrgenommen werden. Anhand der beiden Inszenierungen wird gezeigt, welche Strategien dafür eingesetzt werden können, aber auch, welche Auswirkungen es hat, wenn diese Strategien fehlen oder fehlschlagen.

#### 4.2.1. Interaktionsbegriffe

Um den Begriff der Interaktion zu fassen, soll Willmar Sauters Beitrag im *Metzler Lexikon Theaterwissenschaft* als Ausgangspunkt dienen. In der Soziologie ist Interaktion allgemein als „zwischenmenschliches Handeln“ (Sauter 2014, S. 160) definiert. In Bezug auf Theater werden drei verschiedene Formen von Interaktion gefasst. Mit der „zeit-räumlichen Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern“ (ebd.) sei eine grundlegende Form von Interaktion immer gegeben. Die zweite Form von Interaktion bezeichnet Sauter als „theatrale Interaktion im engeren Sinne“ (ebd.). Von dieser „kann nur dann gesprochen werden, wenn die Anwesenheit von Zuschauern und Akteuren direkt auf den Verlauf einer Aufführung einwirken kann“ (ebd.). Sauter lässt jedoch offen, ab wann genau dieses Kriterium gegeben ist. Als dritte Ausprägung von Interaktion im Theater gilt Sauter die „Unterbrechung“ (ebd., S. 162). Diese ergibt sich dadurch, dass die stattfindende Interaktion den Konventionen der Situation oder des Formats widerspricht. Sauter nennt als Beispiel das Fotografieren mit Blitzlicht während der Aufführung, um zu veranschaulichen, wie eine solche Art der Interaktion den Fortgang der Handlung stört (vgl. ebd.). Die Unterbrechung habe zur Folge, dass „der fiktive Rahmen, den eine Theateraufführung setzt, unvorhergesehen durchbrochen wird, indem Elemente der außertheatralen Wirklichkeit eindringen“ (ebd.). Diese dritte Form von Interaktion bricht also die Immersion und muss zugunsten einer immersiven Erfahrung verhindert werden. Die zweite Form von Interaktion wird von Inszenierungen ‚immersiven

Theaters‘ jedoch explizit gewünscht, auch wenn es fraglich ist, wie sehr Gäste tatsächlich die Aufführung beeinflussen können.

Bei der Beschreibung von Interaktion erweist sich Brenda Laurels Ansatz in *Computers as Theatre* als hilfreich, in dem sie vorschlägt, Interaktivität – in Laurels Arbeit verstanden im Sinne eines Mensch-Computer Dialogs – anhand von drei Variablen zu messen: „[F]requency (how often you could interact), range (how many choices were available), and significance (how much the choices really affected matters)“ (Laurel 1986a;b zitiert nach Laurel 1993, S. 20f.). Laurel schränkt die Aussagekraft dieser Variablen jedoch selbst ein, indem sie darauf aufmerksam macht: „You either feel yourself to be participating in the ongoing action of the representation or you don’t“ (1993, S. 20f.). Damit macht sie auf das komplexe Verhältnis von Interaktion und Immersion aufmerksam: Immersion kann dazu führen, dass sich Rezipierende als interaktiv an der fiktiven Welt beteiligt erleben, während ein solches interaktives Beteiligtsein wiederum Immersion hervorrufen kann. Wenn es gelingt Interaktion und Immersion so miteinander zu verbinden, dass sie sich nicht beeinträchtigen, sondern im Gegenteil wechselseitig verstärken, entsteht eine positive Rückkopplung.

Weniger diffus als der Begriff der ‚Interaktion‘ ist der aus dem Computer-Diskurs stammende verwandte Begriff der *agency*. „When the things we do bring tangible results, we experience [...] the sense of agency. Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices“ (Murray 1997, S. 126). Spezifische Kriterien müssen erfüllt sein, um von *agency* in Abgrenzung zu ‚Interaktion‘ sprechen zu können: Die Handlungen der\_des Rezipierenden müssen einer eigenen Entscheidung entspringen, die im Hinblick auf ein erhofftes Ziel getroffen wird und ein erkennbares Resultat bewirkt. „Agency is the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player’s intention“ (Mateas 2004, S. 21). Durch diese Kriterien unterscheidet sich *agency* von bloßer Aktivität (vgl. Murray 1997, S. 128).

Mithilfe dieser Begriffe und Kriterien soll nun untersucht werden, welche Arten von Interaktion, bzw. *agency* in den Beispielinszenierungen gegeben sind. Generell lässt sich im Format der Performance-Installation Interaktion auf drei Ebenen denken: Einerseits zwischen Gästen und Darstellenden, andererseits als Interaktion der Gäste mit dem Raum sowie mit Objekten. Gerade diese beiden letztgenannten Arten von Interaktion orientieren sich weniger am soziologischen Interaktionsbegriff, als an dem der digitalen Medien.

#### 4.2.2. Interaktionsmöglichkeiten in den Beispielinszenierungen

In SCHWARZE AUGEN, MARIA lassen sich drei verschiedene Phasen identifizieren, die eine jeweils spezifische räumliche Zuschauerpositionierung und damit einhergehend unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten aufweisen. Es fällt auf, dass die Interaktionsmöglichkeiten für die Gäste während des Verlaufs der Aufführung zunehmen. Während der PowerPoint-Präsentation zu Beginn der Inszenierung nehmen die Gäste eine Zuschauerposition ein, wie sie in der Mehrzahl der heutigen Theaterinszenierungen eingefordert wird, und passen so ihr Verhalten auch an die vorherrschende Konvention eines nach außen hin passiven – wenn auch aktiv rezipierenden – Publikums an. Ein Unterschied besteht allerdings darin, dass der Publikumsbereich nicht abgedunkelt wird. So sind die anderen Gäste und die Darstellenden in ihren Rollen, die sich rings um den Publikumsbereich im ebenfalls szenographisch gestaltet Saal aufhalten, zu erkennen.

Eine erste Aktivierung der Gäste erfolgt, indem sie aufgefordert werden, den Refrain eines bekannten Liedes mitzusummen. Damit bedienen sich Signa einer bewährten Strategie: „Striking up a familiar song or dance tune [...] is a reliable way to get the audience involved. Musical participatory forms are successful because they rely on careful cueing and formulaic behavior“ (Murray 1997, S. 127).

Darauf folgt eine Phase, in der das Publikum in kleinere Gruppen aufgeteilt wird und auf Handlungsaufforderungen und -angebote seitens der Darstellenden reagiert. Diese bestehen unter anderem darin, den Darstellenden in ‚ihre‘ Wohnungen zu folgen, den angebotenen Kaffee anzunehmen oder abzulehnen und auf einfache Fragen, beispielsweise nach dem eigenen Namen, zu antworten. Obwohl sich die Gäste räumlich mit den Darstellenden mischen und in die gestaltete Welt der Diegese eintreten – wir sitzen gemeinsam auf Sofas und Sesseln um den Tisch der Familie Kiebusinski herum –, wohnen die Gäste zu diesem Zeitpunkt trotzdem einer mehr oder weniger vorgefertigten Szene bei, deren Ablauf größtenteils unabhängig von ihren Handlungen ist. Dies wird mir klar, indem ich zwei Fragen stelle, auf die die Kiebusinskis zwar höflich, aber knapp antworten und dann unbeirrt mit ihrer Schilderung fortfahren.

In der letzten Phase, die den Großteil der vierstündigen Aufführung einnimmt, besteht die ausgeprägteste Möglichkeit zur Interaktion mit hoher *frequency* und *range*. Mit Personen, Umgebung und Objekten kann so umgegangen werden, wie dies in der außentheatralen

Wirklichkeit bei einem Tag der offenen Tür möglich wäre<sup>20</sup>. Die Gäste können sich eigenständig und ungeleitet durch das Gebäude bewegen und entscheiden selbst, was sie in welcher Reihenfolge erleben, ob sie einen Großteil der Zeit an demselben Ort bleiben oder einzelne Räume gar nicht betreten. Da manche Ereignisse zu vorgegebener Zeit an einem bestimmten Ort stattfinden, – dieser Eindruck ergibt sich zumindest bei meinem einmaligen Besuch – können nur die Gäste, die zufälligerweise anwesend sind, daran teilnehmen oder die Handlung beobachten. Obwohl die Handlungen der Gäste die zugrunde liegende Geschichte nicht beeinflussen können,<sup>21</sup> was zunächst geringe *significance* der Handlungen vermuten lässt, bestimmt die Bewegung durch das Gebäude zumindest die persönlichen Erfahrung und kann so als eine Form von *agency* aufgefasst werden. Auch Murray benennt räumliche Navigation explizit als eine Form von *agency* (vgl. 1997, S. 129). Im persönlichen Gespräch, das in SCHWARZE AUGEN, MARIA überwiegt, erfolgt zudem auf eine Handlung des Gastes eine unverzügliche und unmittelbare Reaktion des Gesprächspartners als erfahrbares Resultat der eigenen Handlung. Auch das spricht dafür, dass zumindest auf lokaler Ebene *agency* besteht. Die Handlungsaufforderungen der Bewohner\_innen sind immer als Einladung formuliert, sodass sich der Gast entscheiden kann, der Einladung zu folgen oder nicht.

In ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND ist das Verhältnis von Situationen, in denen die Gäste über *agency* verfügen, zu Situationen, die die Gäste in eine passive Position rücken, im Vergleich zu SCHWARZE AUGEN, MARIA vertauscht. Dabei beschreibt derselbe Satz, der auf der offiziellen Website zu ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND mit dem Versprechen lockt „[e]xperience immersion like never before“ (Les Enfants Terribles o.J., Show Information), die Inszenierung als „interactive“ (ebd.).

Die Interaktionsmöglichkeiten im ersten Raum, dem Arbeitszimmer, ähneln der ungeleiteten Erkundungsbewegung in der dritten Phase von SCHWARZE AUGEN, MARIA, denn hier kann jeder einzelne Gast entscheiden, welche Details er genauer betrachten möchte. Eine solche aktive Erkundung des Raums wird belohnt – so kann beispielsweise eine ‚Fotografie‘ entdeckt werden, auf der sich die darauf abgelichteten Personen bewegen. Wie in SCHWARZE AUGEN, MARIA können die Gäste auch hier durch ihr Verhalten Einfluss auf die eigene Erfahrung nehmen. Im Vergleich mit dem Rest der Inszenierung zeigt sich, dass der verhältnismäßig große Spielraum bei der Erkundung des Arbeitszimmers aus der

---

<sup>20</sup> Zwar habe ich den Versuch nicht unternommen, aber es ist zu erwarten, dass die Bewohner\_innen eindeutig unhöfliches oder übergriffiges Verhalten der Gäste nicht tolerieren.

<sup>21</sup> Siehe Kapitel 4.3.1.

Abwesenheit von Darstellenden resultiert. Denn zum einen unterbinden es soziale Konventionen, ein Zimmer zu durchstöbern, während der\_die Bewohner\_in anwesend ist, was dazu führen kann, dass dieses Verhalten sogar in einer fiktiven Situation als unangebracht empfunden und deshalb unterlassen wird. Zum anderen kann durch die Abwesenheit von Darstellenden der Umgebung mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden, da die Aufmerksamkeit nicht von den Darstellenden gefesselt wird. Die Gäste verfügen in diesem Moment über *agency*, wenn auch eingeschränkte. Diese Erfahrung wird – im Unterschied zu SCHWARZE AUGEN, MARIA in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND aber lediglich in diesem einen Raum geboten.

Für den Großteil der 90-minütigen Inszenierung werden die Gästegruppen von Card Guards durch die gestalteten Räume der Spielstätte geführt. Angekommen am Schauplatz einer Szene fordert die Card Guard uns oft auf, uns zu setzen. Die räumliche Rezeptionssituation unterscheidet sich von Theaterformen, die eine klare Trennung zwischen Bühne und Auditorium aufrecht erhalten, in diesen Momenten lediglich durch die große Nähe zum Dargestellten und der Tatsache, dass die Szenographie in den durch die Platzierung der Gäste entstandenen Zuschauerraum dringt und diesen umschließt. Beispielhaft dafür ist eine Szene in der die Gäste auf Hockern sitzen, die an gegenüberliegenden Wänden aufgereiht sind, und ihre Aufmerksamkeit auf die beiden Darstellerinnen in der Mitte des Raumes richten, die ein Gedicht rezitieren. Dabei baumeln die Darstellerinnen von einer Art Trapez, das sich im Kreis drehen kann, sodass ihre Körper so knapp über den Köpfen der Gäste hinwegfliegen, dass diese sich ducken müssen. Durch die Nähe wird eine andere, sinnlichere, insbesondere haptischere Rezeptionserfahrung geboten als bei der Mehrzahl der heutigen Theaterbesuche. Dennoch wird durch die Platzierung der Gäste eine hierarchische Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum hergestellt und implizit von den Gästen verlangt, nicht in die Szene einzugreifen. Die versprochenen Interaktionsmöglichkeiten werden verweigert.

Auch in Räumen, in denen es keine Sitzplätze gibt und keine physische Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum vorgezeichnet wird, kann sich eine solche Trennung unter Umständen automatisch im Augenblick des Zuschauens etablieren. Das lässt sich beispielhaft an der Küchenszene aufzeigen. Die zwei Darstellenden bleiben fast während der gesamten Szene an einem Tisch in der Mitte des großen Raumes stehen, sodass sich unsere Gruppe von Gästen im Halbkreis in einigen Metern Abstand um diesen Tisch herumstellt, als gäbe es eine unsichtbare Trennlinie. Diese Trennlinie wird zwar ein- bis zweimal von den Darstellenden übertreten, dadurch aber nicht aufgehoben. Obwohl sich das Publikum in dieser Szene

prinzipiell frei im Raum bewegen darf – zumindest gibt es keine expliziten Verbote, Sitzplätze oder abgetrennte Bereiche – kommt es nicht zur eigentlichen Verschmelzung von Bühne und Zuschauerraum. Gäste betreten den Bereich um den Tisch herum, der sich automatisch als Performance-Bereich etabliert hat, nur dann, wenn einzelne Personen von den Darstellenden explizit dazu aufgefordert werden. Die Tatsache, dass es etwas zu sehen und zu hören gibt, das sich passiv rezipieren lässt, so scheint es, versetzt die Gäste automatisch in eine passive Haltung. Weil sich eine Szene ohne das Zutun der Gäste abspielt, gibt es keinen Grund für Interaktion. Stattdessen scheint ein aufmerksames Zuschauen eingefordert zu werden.

So beschränkt sich die Interaktion in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND größtenteils darauf, dass eine Figur der Gäste-Gruppe eine Frage stellt, die die Gruppe mit einer einfachen Antwort kollektiv beantworten kann. Das ist beispielsweise der Fall, als Humpty Dumpty nach unserer Kartenfarbe fragt. Eine andere Form der Interaktion besteht darin, dass einzelne Gäste eine an sie gerichtete konkrete Handlungsanweisung der Darstellenden ausführen, wie es in der Küchenszene mehrfach geschieht. So wählt der Koch eine Besucherin aus, drückt ihr eine Salzmühle in die Hand und weist sie an, die Suppe zu salzen. Zwar findet Interaktion im soziologischen Sinn statt, da Menschen miteinander interagieren, aber da die Handlungen der Gäste nicht selbst gewählt sind, lässt sich behaupten, dass die Gäste keine *agency* empfinden. Einige Gäste werden zwar aktiviert, aber Murray macht deutlich: „[A]ctivity alone is not agency“ (Murray 1997, S. 128).

In einer Szene wird den Gästen versprochen, ihre eigene Entscheidung werde ihr Erlebnis im ‚Wunderland‘ mitbestimmen. Die Gäste werden vom Weißen Kaninchen aufgefordert zu wählen, ob sie lieber eine Süßigkeit essen oder etwas trinken wollen, woran die Entscheidung geknüpft ist, durch welche von zwei Türen sie gehen. Die eine Tür ist sehr klein, die andere ungewöhnlich groß, sodass der Eindruck entsteht, die Gäste seien gewachsen bzw. geschrumpft. Der Entscheidung wird besonderes Gewicht verliehen, denn das Weiße Kaninchen betont, die Wahl werde darüber bestimmen, welche Erfahrung jede\_r Einzelne im ‚Wunderland‘ macht. Soweit dies nach einmaligem Besuch der Inszenierung beurteilt werden kann, bestimmt sich so tatsächlich welche Route jede\_r Einzelne durchs ‚Wunderland‘ nimmt und welche Szenen er\_sie zu sehen bekommt. Jedoch ist es ein Kriterium für *agency*, dass die Konsequenz der Handlung im Bezug zur Intention steht (vgl. Mateas 2004, S. 21), was voraussetzt, dass die Konsequenzen der Handlung abzusehen sein müssen. Die Gäste wissen jedoch nicht, für welche Route durchs ‚Wunderland‘ sie sich mit ihrer Wahl jeweils



entscheiden würden. Die einzige Konsequenz, die abzusehen ist, ist die kurzfristige Alternative, durch eine große oder eine kleine Tür zu gehen. Selbst der Eindruck des Geschrumpft- bzw. Gewachsen-Seins verschwindet schon nach einigen Schritten, wenn sich der schmale Gang wieder öffnet. Es muss deshalb davon ausgegangen werden, dass die Gäste keine *agency* empfinden.

SCHWARZE AUGEN, MARIA versetzt die Gäste zunächst in eine verhältnismäßig passive Position. Die Interaktionsmöglichkeiten für die Gäste nehmen im Verlauf der Aufführung jedoch zu und gipfeln in *agency*. Im Großteil der Aufführung ist die Interaktion geprägt von hoher *frequency* und *range*, besonders aufgrund des Formats des persönlichen Gesprächs, sowie *significance* im Hinblick auf die Gestaltung der individuellen Erfahrung im ‚Haus Lebensbaum‘. Diese Form von *agency* ist in ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND lediglich in dem ersten Raum gegeben. Im weiteren Verlauf der Aufführung werden die Interaktionsmöglichkeiten der Gäste stark eingeschränkt und erschöpfen sich in der Ausführung eindeutiger Handlungsanweisungen. Zwar kann an einer Stelle auf das eigene Erlebnis im ‚Wunderland‘ Einfluss genommen werden, da jedoch die Konsequenzen der Entscheidung nicht absehbar sind, kann keine *agency* entstehen.

#### 4.2.3. Das Verhältnis von Interaktion und Immersion

Nachdem die Konzepte Interaktion und *agency* vorgestellt worden sind und analysiert wurde, inwiefern sie in den Beispielinszenierungen Verwendung finden, wird jetzt die Frage gestellt, ob und wie Interaktion und *agency* dazu beitragen, Immersion zu erzeugen. Das Verhältnis von Interaktion und Immersion wird zuerst theoretisch beleuchtet, bevor in 4.2.4 wieder die Beispielinszenierungen betrachtet werden.

Viele Kunstformen schließen Interaktionsmöglichkeiten aus, um Immersion zu schützen (vgl. Murray 1997, S. 100f.). Sowohl die zweite Form von Interaktion nach Sauters, vor allem aber die dritte Form – die Unterbrechung – soll unterbunden werden. Wie sehr diese die Immersion beeinträchtigen kann, machen Wirth und Hofer am Beispiel des Kinos deutlich: „Hinweisreize aus dem realen Raum – man denke an Popcornrascheln im Kino – können einen trotz intensiver Auseinandersetzung mit dem Medieninhalt immer wieder in den Kinossessel ‚zurückschleudern““ (Wirth/Hofer 2008, S. 164). Wenn Rezipierende die Möglichkeit bekommen zu interagieren, sei es durch unautorisierte Störungen, sei es im Rahmen von absichtlich zuerkannten Interaktionsmöglichkeiten, gefährden sie damit nicht nur eine kohärente Narration. Die von außen eindringenden Handlungen machen auf die

Rezeptionssituation aufmerksam, deren Realität so in Konkurrenz zu der behaupteten Realität der Fiktion tritt. Ausgehend von dieser Vorstellung wird sowohl in der Mehrzahl der heutigen Theaterinszenierungen an Stadttheatern als auch im Kino eine klare Trennung zwischen Bühne beziehungsweise Leinwand und Zuschauerraum gefordert. Seit Richard Wagner wird das Auditorium zudem abgedunkelt (vgl. Fischer-Lichte 2003, o.S.).

„Mit der Verdunkelung hörte der Zuschauerraum auf, ein geselliger Raum zu sein. Statt eine Beziehung sowohl zum Bühnengeschehen als auch zu den anderen Zuschauern eingehen zu können, musste [der Zuschauer] seine Aufmerksamkeit ausschließlich auf die Bühne richten“ (ebd.).

Durch die Verdunkelung kann das Publikum ‚vor sich selbst versteckt‘ (vgl. Ryan 2001, S. 298), ruhig gestellt und seine Aufmerksamkeit auf das Bühnengeschehen gelenkt werden, was laut Ryan Immersion fördert: „designs that promote immersion keep the audience hidden from itself“ (Ryan 2001, S. 298). Murray geht sogar so weit, die bloße Anwesenheit anderer teilnehmender Rezipient\_innen zur besonderen Herausforderung für Immersion zu erklären (vgl. 1997, S. 115). Wie kann es also sein, dass ausgerechnet ‚immersives Theater‘, das Interaktionsmöglichkeiten zu einem seiner Hauptmerkmale erklärt (vgl. Machon 2013; White 2012), ebenfalls behauptet Immersion erzeugen zu können? Die Behauptung scheint paradox, da das Format sich gerade durch eine Verschmelzung von Bühne und Zuschauerraum auszeichnet, somit potentiell die Anwesenheit anderer Gäste hervorhebt und Interaktion sowohl verspricht als auch fordert.

Wie gerade gezeigt wurde, ist Interaktion problematisch, weil sie von der\_dem sich in der außermedialen Wirklichkeit befindenden Rezipierenden ausgeht und so ein Fremdkörper in der Diegese ist. Die so von ‚außen‘ kommende Interaktion lenkt die Aufmerksamkeit von der Diegese ab und hin zum realen Ort der Rezeption. Interaktion bedeutet also Reflexivität. Es ist diese reflexive Wirkung von Interaktion, die das eigentliche Problem darstellt, und gleichzeitig auch auf die Lösung des Problems weist: „For interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimension“ (Ryan 2001, S. 284). Wenn die Interaktion also nicht von außen auf die Diegese einwirken würde, sondern innerhalb dieser stattfände, wenn die Rezipierenden also selbst Teil der Diegese wären, könnte eine solche non-reflexive Interaktion stattfinden. Deshalb behauptet Ryan: „[T]he key to

immersive interactivity resides in the participation of the body in an art-world“ (ebd., S. 286).<sup>22</sup>

Ganz so simpel kann es aber nicht sein eine solche ‚immersive Interaktivität‘, wie Ryan es nennt, zu verwirklichen. Laurel beschreibt am Beispiel des Theaters anschaulich das Durcheinander, das bei der naiven Umsetzung dieser Idee entstehen würde:

„What would it be really like if the audience marched up on the stage? They wouldn't know the script, for starters, and there would be a lot of awkward fumbling for context. Their clothes and skin would look funny under the lights. A state of panic would seize the actors as they attempt to improvise action that could incorporate the interlopers and still yield something that had any dramatic integrity. Or perhaps it would degenerate into a free-for-all [...]“ (Laurel 1993, S. 16f.).

Die Frage, die sich auch Murray stellt, ist also, wie die Welt der Fiktion betreten werden kann, ohne sie dabei zu zerstören (vgl. Murray 1997, S. 103). Die Antwort, die sie darauf findet, ist, dass Interaktion strukturiert und eingeschränkt werden muss (vgl. ebd., S. 106). Die einfachste Art, das zu tun, ist ihr zufolge, Interaktion am Besuchsformat anzulehnen (vgl. ebd.). Mateas erklärt diese Idee damit, dass das Format des Besuchs Interaktion strukturieren und lenken kann, denn die Konventionen des Besuchs legen den Gästen nahe, dass sie nicht viel tun können außer zu gucken und herumgeführt zu werden (vgl. 2004, S. 26f.). Zudem kann eine fiktive Besuchssituation eine Erklärung für die Anwesenheit der Rezipierenden im diegetischen Raum bieten. Sowohl SCHWARZE AUGEN, MARIA als auch ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND orientieren sich an Besuchsformaten, um Interaktion zu strukturieren, die Anwesenheit der Gäste zu erklären und so Interaktivität mit Immersion zu verbinden. Ob und wie dabei immersive Interaktivität entsteht, wird im folgenden Kapitel analysiert.

#### 4.2.4. Strategien zur Erzeugung immersiver Interaktivität in den Beispielinszenierungen

In SCHWARZE AUGEN, MARIA wird die Setzung als Besuch, genauer gesagt als Tag der offenen Tür, schon vor Beginn der Aufführung kommuniziert. Durch die Einladung<sup>23</sup> werden die Gäste bereits vor ihrem Besuch der Performance-Installation darüber informiert, in welche fiktive Situation sie sich begeben werden und was ihre eigene ‚Rolle‘ darin sein wird.

---

<sup>22</sup> Ryan bezieht sich auf Virtual Reality. Es muss deshalb davon ausgegangen werden, dass die Teilhabe des Körpers in der „art-world“ (2001, S. 286), von der sie spricht, auch eine technisch vermittelte Teilhabe sein kann, bei der beispielsweise die Bewegungen der User durch technische Hilfsmittel wie Datenhandschuhe in die virtuelle Realität übertragen werden.

<sup>23</sup> Siehe Anhang, S. 77.

Die Rezeptionserfahrung in SCHWARZE AUGEN, MARIA wird nicht von den aus dem Theater bekannten Verhaltenskonventionen strukturiert und reglementiert. Stattdessen wird den Gästen abverlangt, mit den Darstellenden in Interaktion zu treten und sich in aktiverer Form, als dies in den meisten Theaterformaten geschieht, in die Aufführung einzubringen. Dies geht auch einher mit einer Verunsicherung der Zuschauerposition. Es besteht die Gefahr, dass Gäste, die mit Signas Format der Performance-Installation nicht vertraut sind, es als Heraus- oder sogar Überforderung empfinden können, sich den sicherlich existierenden aber unbekannten Rezeptionskonventionen angemessen zu verhalten. Es könnte also zu einem ‚Durcheinander‘ kommen, wie es Laurel beschrieben hat. Die Setzung als Tag der offenen Tür kann als ein Mittel verstanden werden, das den Gästen bestimmte Verhaltensrichtlinien nahelegt und so ihre Interaktion innerhalb der Performance erleichtert. Denn die Situation ‚Tag der offenen Tür‘ ist aus dem Alltag bekannt und dort an bestimmte soziale Konventionen und Verhaltensregeln gebunden. Die Inszenierung macht sich das Alltagswissen der Gäste zunutze. So müssen die Verhaltenskonventionen nicht explizit als Regeln formuliert werden, sondern sie sind in der Setzung ‚Tag der offenen Tür‘ impliziert. Ein Tag der offenen Tür ist immer eine Besuchs-Situation und ähnelt in dieser Hinsicht dem Besuch einer interaktiven Performance-Installation. Die Gäste der Performance-Installation werden durch diese Setzung als Gäste eines Tags der offenen Tür umgedeutet. In jedem Fall sind sie jedoch Gäste: Fremde an einem unbekannten Ort, über den sie mehr erfahren wollen und wo sie von den dort Ansässigen freundlich empfangen werden. So ist das geringe Wissen, das die Gäste über die Welt der Diegese haben, nicht nur entschuldbar, sondern im Gegenteil narrativ kohärent. Es kommt zu einer Verschmelzung von realer und fiktiver Situation.

Dass die Verhaltensregeln und Umgangsformen aus der außertheatralen Wirklichkeit in die fiktive Situation übernommen werden, beobachte ich an mir selbst. Auch wenn es keine ‚künstlichen‘ Regeln gibt, um mein Verhalten einzugrenzen, erliegt es denselben Beschränkungen in Form von gesellschaftlichen Normen, Druck und Erwartungen, die auch meine Handlungen in der außertheatralen Wirklichkeit prägen und einschränken. Das Setting des ‚Tags der offenen Tür‘ vermittelt mir so auch eine respektvolle Distanz, die mich beispielsweise davon abhält, taktlose Fragen zu stellen.<sup>24</sup> So wird Interaktion zwar einerseits erleichtert, aber die Freiheit der Gäste kann zugleich eingeschränkt werden.

---

<sup>24</sup> Diese Wirkung wird zudem vor allem durch die realistische Figurendarstellung erzeugt (siehe Kapitel 4.4.2).

Eine andere Art, den Gästen zu vermitteln, wie sie sich verhalten sollen, sind die Namensschilder. Diese machen deutlich, dass die Gäste immer noch sie selbst sein dürfen. Das enthebt sie von der Aufgabe, sich in eine andere Rolle hineinzusetzen. Die Gäste sind immer noch sie selbst, aber in einer anderen Position, in einer fiktiven Situation. Dies vermindert die Anforderungen, mit denen sich die Gäste konfrontiert sehen. Signa Köstler erklärt, jeder Gast bleibe er selbst „aber [...] mit weniger Mitteln seine eigene Identität zu manifestieren“ (Köstler im Interview mit Rakow, Heinrich-Böll-Stiftung 2013, S. 0:30:17-0:31:54).

In SCHWARZE AUGEN, MARIA empfinde ich die Anwesenheit der anderen Gäste nicht als störend. Zum einen ist ihre Anwesenheit narrativ gerechtfertigt, denn an einem Tag der offenen Tür sind Gäste zu erwarten. Zum anderen ist auch das Verhalten der anderen Gäste an die fiktive Situation angepasst, was darauf hinweist, dass die in der Setzung implizierten Verhaltensrichtlinien funktionieren.

Da die Möglichkeiten für Interaktion in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND geringer sind als in SCHWARZE AUGEN, MARIA liegt zunächst die Vermutung nahe, dass auch eine geringere Bedrohung für Immersion besteht. Diese Vermutung stellt sich aber als nicht haltbar heraus.

Auch ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND orientiert sich strukturell am Besuchsformat: Die Gäste werden ausdrücklich im Wunderland willkommen geheißen und auch, dass die Gäste geführt werden entspricht dem Format, wie Mateas es beschreibt (vgl. 2004, S. 26f). Als Neulinge im Wunderland ist es akzeptabel, dass die Gäste über geringes Wissen verfügen. So wird die fiktive Situation an die reale Situation angepasst und verhindert, dass die Gäste zumindest in dieser Hinsicht überfordert werden. Es wird allerdings nicht erklärt, warum die Gäste plötzlich im Wunderland auftauchen, was sie dort wollen oder woher sie kommen. Zwar wird den Gästen durch die Zuschreibung, sie seien Spielkarten, kommuniziert, *wer* sie in der fiktiven Situation sind, aber nicht, *was ihre Rolle* ist, oder welches Verhalten gemäß dieser Rolle angemessen wäre. Dabei sagt Oliver Lansley, Artistic Director von Les Enfants Terribles, selbst: „[I]t's essential the audience know who they are and what their role is in the piece“ (Lansley im Interview mit Creative Review, Wilson 2015, o.S.). Die Behauptung, dass ein gesamtes Deck Spielkarten offensichtlich aus dem Nichts im Wunderland erscheint, ist nicht überzeugend, sondern wirkt wie eine Ausrede, die es rechtfertigen soll, die Gäste zu bevormunden. Anders als die Situation des ‚Tags der offenen Tür‘ impliziert diese fiktive Situation kaum Verhaltensrichtlinien, denn sie ist zu weit vom realweltlichen Alltag der Gäste

entfernt. Insbesondere die Rollenzuschreibung als Spielkarten kann schnell zur Überforderung werden. Da auch die üblichen Verhaltenskonventionen eines Theaterbesuchs – still auf dem Platz sitzen und aufmerksam zuschauen – offensichtlich nicht oder nur mit Einschränkungen angebracht sind, können die Gäste nicht wissen, welches Verhalten in der Installation erwünscht oder sogar nötig ist. Zwar ist die Anwesenheit der Gäste mehr oder weniger narrativ gerechtfertigt und da mit dem Kauf der Karten die Anweisung einherging, rote oder schwarze Kleidung zu tragen, stechen die Gäste optisch nicht heraus, trotzdem empfinde ich das Verhalten der Gäste als störend. Während unsere Gruppe von einer Szene zur nächsten geführt wird, oder während Wartezeiten, unterhalten sich viele Gäste in normaler Gesprächslautstärke mit ihren Freunden, was in einer herkömmlichen Theatersituation undenkbar wäre, aber offensichtlich in diesem Format als akzeptabel gilt. Das Störende daran ist aber nicht die Lautstärke, sondern, dass sich die Gäste größtenteils nicht über die Diegese unterhalten – es wäre beispielsweise denkbar, dass Gäste darüber sprechen, was für eine schlechte Regentin die Rote Königin sei –, sondern über Themen der außertheatralen Wirklichkeit. Es lässt sich behaupten, dass das trotz fehlender Verhaltensrichtlinien nicht passieren würde, wenn die Gäste Immersion empfinden würden. Im Vergleich mit SCHWARZE AUGEN, MARIA wird auch kenntlich, dass die große Diskrepanz, die bei ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND zwischen der fiktiven Situation und der Lebensrealität der Gäste besteht, besondere Herausforderungen aufwirft. Wenn sich während SCHWARZE AUGEN, MARIA Gäste über ihren privaten Alltag unterhalten, ist dies kohärent mit der Welt in der SCHWARZE AUGEN, MARIA angesiedelt ist – dem heutigen Hamburg. Wenn sich hingegen zwei Gäste, von denen behauptet wird, sie seien Spielkarten und Bürger\_innen des Wunderlands, über ihren lebensweltlichen Alltag unterhalten, so ist der Inhalt dieses Gesprächs höchstwahrscheinlich nicht vereinbar mit den Konventionen der diegetischen Welt. Schon wenn Gäste in der Installation sprechen, steht ihre Wortwahl und Ausdrucksweise in deutlichem Kontrast zu dem in 19. Jahrhundert geschriebenen Text der Figuren. Die eigenen Handlungen an die Diegese anzupassen, muss für die allermeisten Gäste, mich eingeschlossen, eine Überforderung sein.

Überfordernd scheint es auch zu sein, wenn einzelne Personen eine Handlungsanweisung gegeben wird, die sie vor allen anderen Gästen ausführen sollen, wie es am Beispiel der Küchenszene beschrieben wurde. Diese Form der Interaktion bewirkt, dass der interagierende Gast in den Fokus der Aufmerksamkeit der anderen Gäste gerückt wird, worauf die meisten Menschen mit Unsicherheit und Unbehagen reagieren. Auf die Frage, was eine Inszenierung ‚immersiven Theaters‘ erfolgreich mache, antwortet Oliver Lansley von Les Enfants

Terribles: „It needs to hit the balance of keeping an audience comfortable but also getting them involved“ (Lansley im Interview mit Creative Review, Wilson 2015, o.S.). Obwohl Lansley die Notwendigkeit anerkennt, Gäste zu involvieren, ohne sie dadurch in eine unangenehme Position zu rücken, gefährden die gewählten Involvierungsstrategien in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND diese Balance.

Gerade wenn ein einzelner Gast im Zentrum der Aufmerksamkeit steht, ist es besonders wichtig, dass seine Handlung wie ein Teil der Diegese wirkt. Aber die Besucherin, der unverhofft eine Salzmühle in die Hand gedrückt wird, fühlt sich deshalb nicht plötzlich in die Rolle einer Küchenhilfe und Wunderlandbewohnerin ein. Das Unbehagen, das man den meisten Gästen ansieht, die von Darstellenden zum Interagieren aufgefordert werden, macht stattdessen darauf aufmerksam, dass sie trotz Rollenzuschreibung in der außertheatralen Realität ganz andere Rollen erfüllen und keine Erfahrung darin haben, vor Publikum aufzutreten.

Es gibt einen Moment, in dem ich die Möglichkeit habe, eine Figur direkt anzusprechen, es aber aus Unsicherheit nicht tue. Wir befinden uns in einem dunklen Gang, wo wir angewiesen sind, durch Löcher in der Wand für die Rote Königin zu spionieren. Alle Mitglieder unserer Gruppe lauschen, was sich im benachbarten Raum abspielt. Währenddessen schleicht von den meisten Gästen unbemerkt die ‚Grinsekatze‘ durch den Gang, eine elektronische Handpuppe, die von einem schwarz gekleideten und somit kaum sichtbaren Puppenspieler bedient wird. Die Grinsekatze bleibt am Ende des Ganges in meiner Nähe stehen, und blinzelt mich mit ihren leuchtenden elektronischen Augen an. Ich überlege, die Katze anzusprechen, aber entscheide mich aus mehreren Gründen dagegen. Es wäre das erste Mal, das ein Gast eine Figur initiativ anspricht, sodass ich nicht weiß, ob das überhaupt erwünscht ist. Daran wird deutlich, dass Verhaltensrichtlinien die Interaktionsmöglichkeiten nicht nur einschränken, sondern auch dafür sorgen, dass Interaktion überhaupt erst stattfinden kann. Denn es kann davon ausgegangen werden, dass Gäste dazu tendieren, sich passiv zu verhalten, wenn sie nicht wissen, welche Formen von Interaktion akzeptiert sind. Weil alle anderen Gäste aufmerksam lauschen, würde ich außerdem alle Aufmerksamkeit auf mich ziehen, wenn ich spreche, was ich vermeiden möchte. Die konkrete Situation hemmt somit Interaktion. Eine besondere Herausforderung besteht außerdem darin, dass die Grinsekatze durch eine Handpuppe dargestellt wird. Ich weiß nicht, ob ich den Puppenspieler oder die Puppe ansprechen soll. Während es mir albern vorkommen würde mit einer offensichtlich leblosen Puppe zu sprechen, fühlt es sich ebenso falsch an, den Puppenspieler zu adressieren, der

streng genommen kein Teil der Diegese ist. Da die Puppe selbst nicht sprechen kann, der Puppenspieler aber offensichtlich keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen will, befürchte ich, dass ich keine Antwort erhalte, wenn ich die Grinsekatze anspreche.

Im Vergleich der beiden Inszenierungen stellt sich heraus, dass ein hoher Grad an Interaktivität nicht gleichzusetzen ist mit geringer Immersion. Vielmehr kann festgestellt werden, dass Interaktion dann immersionsfördernd wirkt, wenn sie sich für die interagierenden Gäste ‚natürlich‘ anfühlt. ‚Natürlich‘ bedeutet hier, dass sich die Gäste, ohne darüber nachdenken zu müssen, welche Handlungen in dem Format angebracht sind, so verhalten können, wie sie es aus ihrer Lebenswelt gewohnt sind. Dennoch braucht ein interaktives Format in gewissem Umfang Verhaltensrichtlinien, um das ‚Durcheinander‘ zu verhindern, von dem Laurel spricht (vgl. 1993, S. 17) und die Handlungen der Gäste so weit einzuschränken, dass sie konform mit der Diegese sind. Im Vergleich der beiden Inszenierungen wird deutlich, dass der entscheidende Faktor darin besteht, wie diese Verhaltensrichtlinien den Gästen kommuniziert werden. Während die Verhaltensrichtlinien in SCHWARZE AUGEN, MARIA in der aus dem Alltag bekannten Situation ‚Tag der offenen Tür‘ impliziert sind, werden sie in ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND als Handlungsanweisungen formuliert. In ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND sind die Interaktionsmöglichkeiten so stark reglementiert, dass die Interaktion nicht als ‚natürlich‘ empfunden werden kann. So kann Interaktion nicht die Bindung an die fiktive Welt stärken, wie Ryan behauptet (vgl. 2001, S. 284). Durch die Gegenüberstellung der beiden Inszenierungen hat sich sowohl bestätigt, dass Interaktion und sogar die bloße Anwesenheit von anderen Rezipierenden in der Welt der Inszenierung Immersion verhindern kann, als auch, dass Interaktion und Immersion sich unter den richtigen Bedingungen gegenseitig verstärken.

### 4.3. Narrativ und Narration

„[O]ur brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us“ (Murray 1997, S. 98). So stellt Murray die immersive Qualität von Geschichten heraus, die die\_den Rezipierende\_n in ihren Bann ziehen. Ermi und Mäyrä erkennen mit ihrem Konzept der *imaginative immersion* (vgl. 2005) ebenfalls das immersive Potenzial des Narrativs an und auch hinter Ryans *temporal* und *emotional immersion* (vgl. 2001) verbergen sich die narrativen Mechanismen Spannung, Schrecken und Mitleid.



Ein interaktives Format, als welches sich ‚immersives Theater‘ begreift, stellt jedoch eine besondere Herausforderung für Narration<sup>25</sup> dar. Je mehr den Rezipierenden eingestanden wird, handelnd in die Geschichte einzugreifen, desto schwieriger ist es, eine Dramaturgie aufrecht zu halten. „[I]nteractivity conflicts with the creation of a sustained narrative development, and consequently with the experience of temporal immersion“ (ebd., S. 258f.). Allerdings nehmen Interaktionsmöglichkeiten im Selbstverständnis ‚immersiven‘ Theaters eine zentrale Rolle ein. Wie gezeigt wurde, kann Interaktion außerdem Immersion erzeugen. So entsteht ein Konflikt zwischen den jeweils immersionsfördernden aber unvereinbar scheinenden Prinzipien Interaktion und Narration mit der Gefahr, dass das Erleben von Immersion dadurch beeinträchtigt wird. Allerdings gibt es Strategien, um diesen Widerspruch zu umgehen oder abzumildern. Zunächst soll hier aufgezeigt werden, mit Hilfe welcher Strategien in SCHWARZE AUGEN, MARIA und ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND Interaktion und Narration vereinbart werden. Im zweiten Schritt soll dann gezeigt werden, wie das jeweilige Narrativ direkt auf das Erleben von Immersion einwirkt.

#### 4.3.1. Strategien zur Ermöglichung interaktiver Narration

Die ausgiebigen Interaktionsmöglichkeiten in SCHWARZE AUGEN, MARIA, die in Kapitel 4.2.2 dargestellt wurden, erschweren Narration. Da sich die Gäste frei durch das Gebäude bewegen, bestimmen sie die Dramaturgie ihrer persönlichen Erfahrung. Weil manche Ereignisse zu bestimmter Zeit an einem bestimmten Ort stattfinden, ist es Zufall, ob sie wahrgenommen werden. In SCHWARZE AUGEN, MARIA werden jedoch zwei Strategien, die Ryan vorschlägt, um mit dem Widerspruch zwischen Narration und Interaktion umzugehen, effektiv angewendet.

Die erste Strategie, die Ryan nennt, ist „interactive curiosity on a purely local level“ (2001, S. 257) anzuregen. In SCHWARZE AUGEN, MARIA gibt es auf der ‚lokalen Ebene‘ einzelner Szenen zunächst Situationen, die sich mehr oder weniger spontan aus der Begegnung einzelner Gäste und Darstellender ergeben. Außerdem gibt es zahlreiche Mikro-Geschichten, die in Gesprächen oder im Verhalten der Bewohner\_innen zueinander angedeutet werden und die durch genaue Beobachtung, geschicktes Fragen und dem nötigen Glück entdeckt werden können. Auf diese Weise kann zum Beispiel herausgefunden werden, dass Anna-Maria Kiebusinski eine Affäre mit Dr. Mittag, dem betreuenden Arzt der Wohneinrichtung hat. Entscheidend ist, dass diese Geschichten nicht notwendig für das Verständnis der

---

<sup>25</sup> In dieser Arbeit meint der Begriff ‚Narrativ‘ die dargestellte Geschichte, den Inhalt der Narration. ‚Narration‘ bezeichnet die Vermittlung dieser Geschichte, also die Art, wie die Ereignisse den Rezipierenden kommuniziert werden.

Inszenierung sind. Alle essentiellen Informationen tauchen mit ausreichender Redundanz in verschiedenen Gesprächen auf, sodass es unwahrscheinlich ist, dass sie jemandem entgehen.

Die andere Strategie, die Ryan vorschlägt, bezieht sich auf die globale oder Makro-Ebene. Hier kann die Gleichzeitigkeit von Narration und Interaktion durch eine Narrationsstruktur ermöglicht werden, die Ryan als „[h]idden story“ (ebd., S. 253) klassifiziert. Dieser Typus zeichne sich dadurch aus, dass eine Vorgeschichte aufgedeckt wird (vgl. ebd.). Diese Struktur ist typisch für ‚Whodunit‘-Detektivliteratur, bei der es darum geht, herauszufinden, wer der Mörder ist. In SCHWARZE AUGEN, MARIA ist diese Vorgeschichte der Autounfall, der sich vor 20 Jahren ereignete. Die Frage, der die Gäste nachgehen, ist, *wie* der Unfall sich ereignete, ob es tatsächlich ein Unfall war oder Absicht und wie er mit dem Teiresias-Syndrom in Zusammenhang steht. Die Geschichte des Autounfalls scheint einem Gründungsmythos gleichzukommen, der bis in die Gegenwart wirkt. Da der Unfall schon passiert ist, können die Gäste ausschließlich durch Erzählungen davon erfahren, die Geschichte aufdecken bzw. rekonstruieren, nicht jedoch direkt darauf einwirken. Die eigentliche, in der Vergangenheit liegende Geschichte ist also unantastbar und kann durch das Verhalten der Gäste nicht verändert werden. Deshalb behauptet Ryan, die Narrationsstruktur der *hidden story* sei

„the only one that places interactivity in the service of narrative desire [...], because the reader’s actions discover, rather than create, the object of this desire, and because the story to be investigated is itself unilinear, determinate, and external to the interactive machinery“ (ebd., S. 259).

Die Narrationsstruktur der *hidden story* hilft in SCHWARZE AUGEN, MARIA indirekt, Immersion zu erzeugen, indem sie es ermöglicht, zwei wichtige Faktoren für Immersion gleichzeitig existieren zu lassen: Narration und Interaktion.

In ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND wird durch die starke Reglementierung und Reduzierung von Interaktion von vornherein ausgeschlossen, dass Handlungen der Gäste die Narration beeinträchtigen. Indem die Gäste die meiste Zeit geführt werden, kann gewährleistet werden, dass sie die Szenen in einer zuvor festgelegten Abfolge sehen. Es ist deshalb nicht notwendig, Strategien anzuwenden, die eine Gleichzeitigkeit von Interaktion und Narration ermöglichen.

#### 4.3.2. Narrativ und Narration als Strategien zur Erzeugung von Immersion

Mit ihrem Konzept der „temporal immersion“ (2001, S. 140) liefert Ryan einen Erklärungsansatz wie Narration auch direkt zu Immersion führen kann. *Temporal immersion*

wird von Ryan im Hinblick auf Literatur definiert als „the reader’s desire for the knowledge that awaits her at the end of narrative time“ (ebd.). Bei *temporal immersion* handelt es sich um nichts anderes als Spannung („Suspense“ (ebd.)).

Die Narrationsstruktur der *hidden story*, die in SCHWARZE AUGEN, MARIA Verwendung findet, wird von Ryan auch als „mystery-story structure“ (ebd. S. 259) beschrieben. Das Rätsel, das dieser Narrationsstruktur zugrunde liegt, erzeugt Spannung und somit Immersion. In SCHWARZE AUGEN, MARIA entsteht Spannung, weil die Gäste herausfinden wollen, wie sich der Autounfall ereignete und warum er diese mysteriösen Auswirkungen hatte. Die Spannungsart kann als *Rätselspannung* klassifiziert werden (Engel 2008, S. 23). In den Gesprächen mit Darstellenden werden die Gäste mit bruchstückhaften Informationen geradezu gelockt und eine detektivische Haltung provoziert. Während die Eckdaten übereinstimmen, sodass keine logischen Widersprüche entstehen, weichen die subjektiven Berichte der einzelnen Figuren stark voneinander ab. Durch die bruchstückhaften Informationen sowie die stark voneinander abweichenden, subjektiven Interpretationen, entsteht beim Gast der Wunsch herauszufinden, was wirklich passiert ist. Die Darstellenden bieten in den seltensten Fällen selbst Erklärungen an, sondern sprechen wie selbstverständlich über möglicherweise unbekannte Sachverhalte, wodurch die Gäste gezwungen sind nachzufragen. Es wird jedoch zunehmend deutlich, dass es keine ‚richtige Lösung‘ gibt, beziehungsweise, dass die Bewohner\_innen auf die wirklich spannende Frage – warum löste der Unfall das Teiresias-Syndrom aus? – selbst keine Antwort haben und sie ihnen so auch nicht durch geschicktes Fragen entlockt werden kann. Dadurch lässt auch die Spannung, die durch den Wunsch erzeugt wird herauszufinden, was in der Vergangenheit geschehen ist, allmählich nach. So kann behauptet werden, dass Spannung zwar erzeugt wird, diese jedoch noch stärker hätte ausgeprägt sein können.

Bei der Rekonstruktion der Vorgeschichte werden die Gäste zudem mental herausgefordert und so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Immersion empfunden wird. Arsenault weitet Ermi und Mäyräs Konzept der *challenge-based immersion* explizit auf ‚Whodunits‘ in nicht-interaktiven Medien aus. *Challenge-based immersion* ist ihm zufolge beim Rezipieren einer an der *mystery-story structure* angelehnten Narration gegeben, da der\_die Rezipierende konstant versuche, die Indizien zu deuten, um die Antwort selbstständig vor der Auflösung zu finden (vgl. Arsenault 2005, o.S.). Demnach trägt die Narrationsstruktur in SCHWARZE AUGEN, MARIA zweifach zur Immersion bei: Einmal durch die Erzeugung von Spannung und einmal, indem die Gäste mental herausgefordert werden.

Herausforderungen werden den Gäste auch auf lokaler Ebene geboten, wenn es darum geht, durch geschicktes Fragen oder genaue Beobachtung Mikro-Geschichten zu entdecken. Signa Köstler erklärt: „[E]s gibt keine Quest, es gibt keine Rätsel[...], die man unbedingt lösen muss. Es gibt ganz viele Rätsel, es gibt ganz viele Geschichten, [denen] man folgen kann, aber man muss es nicht“ (Köstler im Interview mit Rakow, Heinrich-Böll-Stiftung 2013, 0:38:12 - 0:39:14). Auch wenn SCHWARZE AUGEN, MARIA keine Spielstruktur im engeren Sinne aufweist – dafür sind die Regeln zu unklar – fühlt sich jede Information und jede Geschichte, die aufgedeckt wird, wie eine Belohnung an. Das Wissen darum, dass es etwas zu entdecken gibt, motiviert die Gäste, aufmerksam zu sein und schürt ihre aktive Teilnahme.

Zudem wird Spannung im Hinblick auf die Große Reise ausgelöst. Durch das ständige Nachfragen, mit welchem Kind ich die Große Reise antreten werde, entsteht das Gefühl, dass ich diese Reise vorbereiten muss. So erhalte ich implizit eine Aufgabe, oder, um sich der Computerspiel-Terminologie zu bedienen, eine Mission. Die Dringlichkeit liegt vor allem darin begründet, dass bis zum Ende der Aufführung nicht klar ist, dass die Große Reise zeitlich außerhalb der Performance liegt, also nie stattfindet. Tatsächlich wird mir auf meine Frage, wann mit der Apokalypse zu rechnen sei, immer wieder gesagt, es könne jeden Moment so weit sein. Diese Behauptung baut Zeitdruck auf, der in Computerspielen genutzt wird, um die Spannung zu steigern (vgl. Kringiel 2009, S. 76). Insbesondere kann aber behauptet werden, dass dieser narrativ gerechtfertigte Zeitdruck mit einem extradiegetisch empfundenen Zeitdruck korrespondiert und diesen so abmildern kann. Dieser extradiegetische Zeitdruck ergibt sich daraus, dass von Anfang an klar ist, dass die fiktive Welt nach vier Stunden wieder verlassen werden muss. Da die Performance-Installation aber weitläufig und gleichzeitig detailverliebt ist, besteht die Gefahr, nicht alles sehen zu können. Diese Stresssituation wird durch das Wissen gesteigert, dass in verschiedenen Räumen zeitgleich etwas passiert, sodass unweigerlich etwas verpasst wird. Dieses Bewusstsein lässt mich immer wieder in die Rolle der Theaterbesucherin zurückfallen, die die Rezeptionsmöglichkeiten ganz ausschöpfen möchte. So wird meine Immersion in die Fiktion zerstört. Ich ärgere mich über mich selbst, dass ich diesen Anspruch habe, bin aber gleichzeitig zu neugierig, um widerstehen zu können. Erst als ich alle Räume betreten und alle Familien einmal besucht habe, kann ich mich auf längere Gespräche einlassen und gehe gezielt zurück zu den Bewohnerinnen und Bewohnern mit denen ich mich ‚besonders gut verstanden‘ habe. Es macht im Kontext der fiktiven Situation Sinn, die schwarzäugigen Kinder zu suchen, um entscheiden zu können, mit welchem von ihnen ich auf die Reise gehen

werde. Dadurch ist mein eigentlich extradiegetischer Drang, alles zu erkunden, kohärent mit den Anforderungen der Geschichte und deshalb narrativ gerechtfertigt.

In ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND entsteht keine Spannung und deshalb kann davon ausgegangen werden, dass die Rezipierenden zumindest keine *temporal immersion* empfinden. Dabei wird zu Beginn der Inszenierung durch den Hilferuf der Alice hinter dem Spiegel eine Frage aufgeworfen, die als Ausgangspunkt zur Spannungserzeugung dienen könnte: Wird es gelingen, Alice zu befreien oder wird sie für immer im Spiegel gefangen bleiben? Damit wird angelegt, was Ryan als „what suspense“ (2001, S. 143) bezeichnet. In ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND kommt jedoch trotz dieser zu Beginn der Aufführung etablierten Fragestellung keine Spannung auf, da die Frage im Mittelteil der Inszenierung nicht mehr thematisiert wird und somit in Vergessenheit gerät. Erst in der Gerichtsszene am Ende der Aufführung wird der Konflikt wieder aufgegriffen, wenn Alice erneut in einem Spiegel erscheint und sich durch die Erkenntnis, dass sie selbst die Rote Königin ist, befreien kann. Zuvor werden keine Hinweise darauf gegeben, dass dies eine mögliche Lösung des Konflikts ist. Den Gästen wird also keine Gelegenheit geboten, Hypothesen zu bilden, sondern sie werden von diesem Ausgang überrascht. Engel macht jedoch deutlich: „Spannung entsteht [...] immer nur als Synthese zwischen Nichtwissen einerseits und Vorwegnahme von Hypothesen aufgrund von bereits gegebenen Informationen andererseits“ (2008, S. 28). Es kann deshalb davon ausgegangen werden, dass in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND keine *temporal immersion* hervorgerufen wird.

Sowohl bei SCHWARZE AUGEN, MARIA als auch bei ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND ist auffällig, dass das Sujet der Inszenierung surreal bis gruselig ist. Betrachtet man andere Inszenierungen<sup>26</sup>, immersiven Theaters fällt auf, dass dies keine Einzelfälle sind. Es stellt sich die Frage, warum Narrative, die sich am Fantasy-, aber auch am Horror-Genre orientieren, offenbar für dieses Format beliebt sind.

Ryan benennt im Rückgriff auf Aristoteles *terror* und *pity* als *emotional immersion*. Die Beispiele, die sie für *terror* anführt, decken das Gefühl des Gruselns ab, wie man es beispielsweise bei einem Horrorfilm erlebt, aber auch Angst um die Zukunft der Figuren. Es bedarf keiner Erklärung, dass ein Horrorfilm die Zuschauenden wie kaum ein anderes Genre

---

<sup>26</sup> Beispielsweise Signas DIE ERSCHEINUNGEN DER MARTHA RUBIN (vgl. Signa o.J., Die Erscheinungen der Martha Rubin), Grid Irons WHAT REMAINS (vgl. Grid Iron o.J., What Remains), Punchdrunks SLEEP NO MORE oder THE MASQUE OF THE RED DEATH (vgl. Punchdrunk o.J., Past Shows).

affektiv involviert. Aber gerade deshalb kann auch vermutet werden, dass Zuschauer\_innen, die sich dem eigentlich unangenehmen Gefühl des Gruselns nicht überlassen wollen, eine emotionale Distanz herstellen könnten, um sich zu schützen. In besonders unheimlichen Momenten schließen manche Filmzuschauer\_innen die Augen, lenken ihren Blick ganz gezielt von der Diegese ab, oder halten sich die Ohren zu. Da Immersion bedeutet, dass die ganze Aufmerksamkeit vom Medieninhalt gefesselt ist, kann also behauptet werden, dass ein Zuviel an starken, unangenehmen Affekten die Zuschauer\_innen dazu bringen kann, die Immersion aus eigener Kraft aufzulösen. Aus diesem Grund sagt Murray: „[T]he objects of the imaginary world should not be too [...] scary [...] lest the immersive trance is broken“ (1997, S. 119).

Auch bei Signa gibt es bestimmte Elemente, beispielsweise die schwarzen Augen oder die Prophezeiung des Weltuntergangs, die bei den Gästen Angst auslösen könnten, auch wenn es keine Momente des Erschreckens gibt. Die Angst wird durch die physische Nähe gesteigert, durch die die Gäste den vermeintlichen Gefahren schutzlos ausgeliefert sind. Damit riskieren Signa, dass sich Gäste emotional von dem Inhalt distanzieren, weil sie erwarten, sich sonst unangenehmen Gefühlen aussetzen zu müssen. Dieses unbehagliche Gefühl der Bedrohung legt sich bei mir aber je mehr ich in persönlichen Kontakt mit den Bewohner\_innen trete und feststelle, dass sie mir nicht schaden wollen, sondern im Gegenteil mich vor der bevorstehenden Apokalypse beschützen.

ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND ist zwar nicht gruselig, aber die Inszenierung erschafft durch Kostüme und Szenographie ein deutlich düstereres Wunderland als das der Textgrundlage. Eine Szene in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND vermag Aufschluss darüber zu geben, warum sich für die Erzeugung von Immersion zumindest ernste Texte besser eignen als humorvolle. Dabei kommt es vor allem darauf an, auf welcher Ebene die Komik angesiedelt ist: Auf Ebene der Figuren oder auf Ebene der Darstellung. Die Szene, an der dies exemplarisch deutlich wird, ist Humpty Dumptys Tod. Obwohl diese Szene inhaltlich traurig oder zumindest ernst ist, stellt sich das entsprechende Gefühl weder bei mir noch bei den anderen Gästen ein. Humpty Dumptys getragener Sterbe-Monolog ist durchsetzt von Wortspielen, die darauf anspielen, dass er ein Ei ist. Die sprachliche Darstellung arbeitet gegen den Inhalt. Die Diskrepanz zwischen Inhalt und Form bewirkt, dass die Form nicht hinter den Inhalt zurücktreten kann, wie für eine immersive Inszenierung notwendig wäre. Dass die Gäste lachen, während eine Figur stirbt, ist ein deutlicher Beweis dafür, dass die Szene nicht als real wahrgenommen wird, die Gäste also keine Immersion empfinden.

In diesem Kapitel wurde gezeigt, dass sich bei einem interaktiven Format wie Performance-Installationen zunächst das Problem ergibt, dass Narration durch die Interaktion der Gäste beeinträchtigt werden kann. Anhand von SCHWARZE AUGEN, MARIA wurden zwei Strategien aufgezeigt, die die Verbindung von Interaktion und Narration ermöglichen: Zum einen durch die Narrationsstruktur der *hidden story*, bei der durch Interaktion eine Vorgeschichte aufgedeckt wird, die bereits abgeschlossen und deshalb unveränderlich ist, zum anderen indem Interaktivität auf lokaler Ebene angeregt wird, anstatt Interaktion zu provozieren, die die gesamte Aufführung beeinflusst. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Narration bzw. das Narrativ auf unterschiedliche Weise Immersion fördert: Indem Spannung erzeugt wird, indem die Rezipierenden herausgefordert werden und durch den Affekt des Schauderns (*terror* (vgl. Ryan 2001)). Gerade dieses letztgenannte Mittel wird in Inszenierungen ‚immersiven Theaters‘ häufig verwendet. Am Beispiel von ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND zeigt sich außerdem, dass sich Komik nicht für immersive Inszenierungen eignet, zumindest nicht, wenn sich diese in einer Diskrepanz von Inhalt und Darstellung äußert.

## 4.4. Darstellung

Die Möglichkeit, Immersion zu erzeugen, wird nicht ausschließlich auf Ebene des Dargestellten, sondern auch auf Ebene der Darstellung gesucht. Die Immersionskonzepte anderer Medien und Kunstgattungen stellen es als Notwendigkeit heraus, dass die Darstellungsweise selbst von den Rezipierenden so wenig wie möglich wahrgenommen werde. Die Form muss hinter den Inhalt zurücktreten, um die Gemachtheit der Inszenierung zu verschleiern und sie dadurch natürlich, real oder unvermittelt (vgl. Lombard/Ditton 1997, o.S.) erscheinen zu lassen. Dies trifft sowohl auf die Szenographie wie auch auf die Figurendarstellung zu. Diese beiden Bereiche sollen im Folgenden betrachtet werden.

### 4.4.1. Szenographie

In vielen Medien und Kunstgattungen werden Illusionismus, Realismus oder eine Transparenz des Mediums (vgl. Ryan 2001, S. 175) als Voraussetzungen für Immersion gefordert. Es muss also untersucht werden, ob SCHWARZE AUGEN, MARIA und ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND Illusionismus, Realismus oder Transparenz des Mediums aufweisen. Dabei stellt sich auch die Frage, ob diese Begriffe, die dem Immersionsdiskurs in Bezug auf andere Medien entnommen sind, überhaupt auf Performance-Installationen anwendbar sind.

Gerade der Begriff ‚Transparenz des Mediums‘ stellt sich als problematisch heraus. Im Bereich der Literatur ist Transparenz des Mediums nach Ryan eine notwendige Voraussetzung damit Immersion entstehen kann (Ryan 2001, S. 175). „Language behaves like holographic pictures. You cannot see the signs and the world at the same time. Readers and spectators must focus beyond the signs to witness the emergence of a three-dimensional lifelike reality“ (ebd., S. 284). Die Notwendigkeit von Transparenz ergibt sich in der Literatur also daraus, dass im Medienträger Sprache das Bezeichnende – das Wort – grundlegend verschieden ist von dem Bezeichneten. Damit das Repräsentierte als unvermittelt und real wahrgenommen wird, muss die Darstellung also Transparenz anstreben.

Im Theater, insbesondere in dem Format der Performance-Installation, besteht dieses Problem, wenn überhaupt, nur in abgeschwächter Form. Wie Fischer-Lichte deutlich macht, zeichnet sich das Medium Theater, falls Theater überhaupt als Medium gelten kann<sup>27</sup>, dadurch aus, dass seine semiotische Beschaffenheit weitestgehend identisch mit der außertheatralen Wirklichkeit ist. Diese Besonderheit ergibt sich daraus, dass das Theater vielfältige Zeichen in sich integriert:

„[D]ie theatralischen Zeichen [vermögen] grundsätzlich in materieller Hinsicht dieselben Zeichen zu sein wie diejenigen, die sie bedeuten sollen: ein linguistisches Zeichen kann ein linguistisches, ein gestisches ein gestisches, [...] ein musikalisches ein musikalisches Zeichen bedeuten“ (Fischer-Lichte 2007, S. 181).

Es lässt sich also behaupten, um mit dem Begriff ‚Transparenz‘ zu spielen, dass Theater von vorneherein transparenter ist als andere Medien. Dass diese Transparenz aufgehoben werden kann, indem beispielsweise absichtlich ein Zeichen ausgewählt wird, das in seiner Materialität nicht dem Bezeichneten entspricht, ändert nichts an dieser Tatsache.

Auch Installationen sind in diesem Sinne als besonders transparent zu bezeichnen, wie in einem Zitat von Claire Bishop deutlich wird: „Instead of representing texture, space, light and so on, installation art presents these elements directly for us to experience. This introduces an emphasis on sensory immediacy“ (2005, S. 11). In dieser Formulierung sticht der Begriff ‚immediacy‘ ins Auge, der bei Bolter und Grusin das Verschwinden oder die Verleugnung des Mediums bezeichnet (vgl. 2000, S. 5f.). Da sowohl Theater als auch Installationen immer

---

<sup>27</sup> Die Meinungen darüber, ob Theater ein Medium sei, gehen in der Literatur auseinander. Insbesondere die leibliche Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern ist für manche Autor\_innen ein Grund, die Frage mit Nein zu beantworten, wenn ‚Medium‘ als Apparatur verstanden wird, die die Kommunikation zwischen räumlich und/oder zeitlich voneinander getrennten Personen ermöglicht (vgl. Schoenmakers et al. 2008, S. 13).



schon ‚transparent‘ sind, kann festgehalten werden, dass das Kriterium der Transparenz des Mediums im Hinblick auf Performance-Installationen hinfällig ist. Die Begriffe Illusionismus und Realismus sind insofern vielversprechender.

Der Begriff ‚Illusion‘ wird verstanden als „Täuschung (der Sinne)“ (Lazardzig 2014, S. 147). Im Theaterkontext bringt er Assoziationen an bemalte Prospekte mit sich, die auf einer Fläche die Illusion von Raum erschaffen oder ein fremdes Material imitieren.

In SCHWARZE AUGEN, MARIA ist eine solche Sinnestäuschung aber gerade nicht gegeben. Im Gegenteil hält die Realitätsbehauptung, die die Inszenierung aufstellt, einer Prüfung durch die Sinne stand: Je näher die Gäste herankommen, je genauer alles untersucht wird, desto mehr wird diese Behauptung untermauert. Beim Trinken des Kaffees beweist sich so, dass es tatsächlicher Kaffee ist. Beim Braten der Zwiebeln lässt der Geruch keinen Zweifel darüber offen, dass es tatsächliche Zwiebeln sind. Die sinnliche Erfahrbarkeit, die durch das multisensorische Design<sup>28</sup> einerseits, sowie durch die Interaktionsmöglichkeiten und die physische Nähe andererseits ermöglicht wird, nimmt eine zentrale Rolle ein. Denn im Moment der Wahrnehmung durch die Sinne beweisen die Elemente der Inszenierung, dass sie tatsächlich sind. Da die ‚Echtheit‘ auf der Ebene einzelner Details immer wieder bewiesen wird, erscheint auch die ‚Echtheit‘ des Ganzen immer glaubwürdiger. Machon schreibt der Multisensorik eine wichtige Rolle bei der Erzeugung von Immersion zu. Indem alle Sinne angesprochen werden, fühle sich der\_die Rezipierende in der aus diesen Sinneseindrücken synthetisierten Welt präsent: „It is the process of becoming aware of one’s sensual responses that makes an individual aware of being in the moment and highlights her or his praesence within the sensuality of the immersive event“ (Machon 2013, S. 83). Somit kann behauptet werden, dass Multisensorik direkt zu Immersion beiträgt. Laut Ryan sind besonders taktile Sinneseindrücke geeignet, den Eindruck von Realität zu erzeugen (vgl. 2001, S. 285). Die ‚Echtheit‘ der Details, die durch die Sinne bestätigt wird, trägt zur Erzeugung der Illusion bei, dass die gesamte Inszenierung nicht inszeniert sei, sondern den gleichen Realitätsstatus wie die außertheatrale Wirklichkeit habe. Diese Illusion entsteht gerade dadurch, dass die einzelnen Elemente nicht illusionistisch dargestellt, sondern tatsächlich sind. Deshalb muss der Begriff ‚Illusion‘ im Hinblick auf SCHWARZE AUGEN, MARIA differenziert verwendet werden.

---

<sup>28</sup> Signa gestalten nach eigenen Angaben bewusst die sinnliche Erfahrung, um Immersion zu steigern: „The sensory design of each project is attended to with extreme detail in order to maximize the immersive experience of the audience“ (Signa o.J., About).

Im Unterschied dazu kann der Darstellungsstil in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND stellenweise tatsächlich als ‚Illusionismus‘ bezeichnet werden, insofern eine Sinnestäuschung angestrebt wird. Eine Illusion ist meistens jedoch davon abhängig, dass sie von einer ganz bestimmten Perspektive aus größerer Distanz betrachtet wird – eine Voraussetzung, die in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND nicht gegeben ist. So stellt sich bei näherer Betrachtung beispielsweise heraus, dass die Rosen, die an einer Tunnelwand hinaufranken, Kunstblumen sind, die lediglich echte Rosen bedeuten sollen. Während Kunstblumen auf einer Bühne mühelos die Illusion von echten Blumen erzeugen können, ist eine solche Form des Illusionismus in einem Format, das es den Rezipierenden erlaubt, alles aus nächster Nähe zu betrachten und sogar zu berühren, zum Scheitern verurteilt. Obwohl in vielen Disziplinen Illusion als Voraussetzung für Immersion gehandelt wird, zeigt sich, dass Illusionismus in diesem Fall die gegenteilige Wirkung hat: Anstatt Immersion zu erzeugen, macht die gescheiterte Illusion die Möglichkeit, Immersion zu empfinden, zunichte.

Der dritte Begriff, der im Immersionsdiskurs aufgeworfen wird, ist der des Realismus. Lombard und Ditton unterscheiden zwischen „social realism“ (Lombard/Ditton 1997, o.S.) und „perceptual realism“ (ebd., o.S.). Dabei meint *social realism* den Grad, zu dem eine mediale Darstellung plausibel ist oder „‘true to life’ in that it reflects events that do or could occur in the nonmediated world“ (ebd., o.S.).

Mit ihren fantastischen bis übernatürlichen Elementen erfüllen offensichtlich weder SCHWARZE AUGEN, MARIA noch ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND die Kriterien für *social realism*. Beim *perceptual realism* hingegen sind der Fantasie, was den Inhalt der Darstellung betrifft, keine Grenzen gesetzt. Das Kriterium ist stattdessen eine mimetische Ähnlichkeit zwischen Darstellung und außermedialer Wirklichkeit: „[A]lthough the events portrayed are unlikely, the objects and people [...] look and sound as one would expect if they did in fact exist“ (ebd., o.S.). Die Frage, die sich stellt, lautet also: Sind die Objekte und Menschen in den beiden Beispielinszenierungen so dargestellt, wie es zu erwarten wäre, würden sie tatsächlich existieren?

Die Darstellung in SCHWARZE AUGEN, MARIA weicht in einem Punkt auffällig und ganz eindeutig absichtlich von der außertheatralen Wirklichkeit ab: die komplette fiktive Welt ist in Pastellfarben gehalten. Jedes Möbel-, jedes Kleidungsstück, sogar der Mäusespeck passt in dieses Farbschema. Die Farbgebung ist ein deutlicher Hinweis auf die Künstlichkeit dieser Welt. Wird auf diese Weise *perceptual realism* verhindert?

Dagegen spricht die Konsequenz mit der dieses Gestaltungsmittel angewendet wird. Lediglich zu Beginn der Inszenierung wird die ungewöhnliche, unnatürliche Farbgebung bewusst wahrgenommen, aber weil sie während der vierstündigen Inszenierung allgegenwärtig, gleichbleibend und ununterbrochen eingesetzt wird, stellt sich bald die Gewohnheit ein. Die Pastellfarben sind eine konstant mitschwingende, sanfte Erinnerung an die Künstlichkeit der ansonsten so echt wirkenden fiktiven Welt, aber kein plötzlicher und deshalb auffälliger Bruch mit dem Realismus. Da die surrealistische Darstellung konsequent aufrechterhalten wird, fällt sie nach einer Eingewöhnungszeit nicht mehr als surreal auf, sondern wirkt realistisch. Konsequenz erzeugt demnach den Eindruck von Realismus. McMahan benennt deshalb nicht Realismus, sondern eine solche Konsequenz als Voraussetzung, um Immersion im Computerspiel zu erzeugen: „[T]he conventions of the world must be consistent, even if they don't match those of ‚metaspace‘“ (2003, S. 69). Diese Konsequenz kommt auch in einem Zitat von Signa Köstler, der künstlerischen Leiterin des Kollektivs, zum Ausdruck: „Bis zum letzten Feuerzeug und in die hinterste Schublade muss der Stil stimmen“ (Köstler [als Sørensen] im Interview mit Burckhardt/Behrendt, Burckhardt/Behrendt 2008, o.S.). Deshalb stoßen die Gäste während der gesamten vierstündigen Performance weder auf Details, die nicht in die Diegese passen – seien es Gegenstände, deren Stil nicht zu dem restlichen Design passt oder offensichtlich reflexive Elemente wie Bühnenscheinwerfer – noch auf ‚Lücken‘, wie beispielsweise eine leere Schublade. Sollte ein Gast tatsächlich die sogenannte ‚letzte Schublade‘ öffnen, wird er, zumindest nach Aussage von Signa Köstler, dort die Realitätsbehauptung der Inszenierung nur bestätigt finden. Sogar die Toiletten – der einzige Bereich, der während der Aufführung einem Off entsprechen könnte – sind noch im Stil des Haus Lebensbaum gestaltet. Die Ränder der ästhetisierten Welt können nicht gefunden werden. Ein vergleichbares Phänomen wird von Ryan in Bezug auf Literatur als „illusionist concept of realism“ (2001, S. 158) beschrieben: „[T]he reader [...] senses that there is more to this world than what the text displays of it: a backside to objects, a mind to character, and time and space extending beyond the display“ (ebd.). Nach Ryan ist eine solche Art von Realismus die Voraussetzung für Immersion. Ryan macht ebenfalls auf die Funktion scheinbar unnützer Details aufmerksam, die Barthes als ‚Realitätseffekt‘ beschreibt (vgl. Barthes 2007, S. 19). Gerade dadurch, dass sie keine ersichtliche Funktion einnehmen, keine Bedeutung im eigentlichen Sinne haben, so Barthes, würden sie aussagen: „Wir sind das Reale“ (ebd.). Ryan erkennt darin eine Strategie, um Immersion zu erzeugen: „[T]he seemingly random detail conveys a sense of the presence of the setting and facilitates spatial immersion“ (2001, S. 130).

Bei SCHWARZE AUGEN, MARIA wird die außertheatrale Wirklichkeit nicht exakt abgebildet, sondern vielmehr von einer Parallelrealität lückenlos abgedeckt. Durch Konsequenz bei der Verwendung von Gestaltungsmitteln sowie Detailreichtum und Lückenlosigkeit wird die Gemachtheit dieser Welt konsequent verschleiert.

Auch Oliver Lansley von Les Enfants Terribles, hebt die Notwendigkeit einer konsequenten Gestaltung im ‚immersiven Theater‘ hervor: „[O]f course the world needs to be realised in a way design-wise that stops you from constantly being broken out of it“ (Lansley im Interview mit Creative Review, Wilson 2015, o.S.). Trotz dieser Aussage kann die Szenographie in ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND nicht als konsequent oder gar lückenlos beschrieben werden. Im wahrsten Sinne des Wortes klaffen Lücken in den Wänden zwischen ästhetisierter Welt und außertheatraler Wirklichkeit, indem beispielsweise fehlende Decken in den teils mit Vorhängen abgetrennten Gängen den Blick auf den dahinterliegenden Raum der Spielstätte freigeben. Auch abgesehen davon ist das Design nicht kohärent. Im Unterschied zu SCHWARZE AUGEN, MARIA sind Bühnenscheinwerfer zu sehen, die nicht nur als extradiegetisches Element auf die Künstlichkeit der fiktiven Welt aufmerksam machen, sondern auch speziell auf den Theaterkontext verweisen und die Inszenierung so reflexiv werden lassen. Die Szenographie der meisten Räume ist insofern als naturalistisch zu bezeichnen, als sie der fantastischen Textgrundlage mimetisch verpflichtet scheint. Währenddessen ist beispielsweise die Szenographie des Spiegelraums, an dessen Decke der Film abläuft, abstrakt, da der Schauplatz der korrespondierenden Szene aus der Textgrundlage nicht mimetisch repräsentiert wird, sondern höchstens eine assoziative Verknüpfung besteht. Aber auch Details können eine reflexive Wirkung entfalten und ausreichen, um die Realitätsbehauptung der fiktiven Welt auszuhöhlen. So deckt sich der Zauber des Bücherregals im Arbeitszimmer, das sich an die gewölbten Kellerwand schmiegt, ohne dass die Bücher herausfallen, auf, als ich näher herantrete und Klebespuren entdecke, obwohl ich natürlich schon vorher weiß, dass die Bücher festgeklebt sein müssen.

ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND steht vor einer besonderen Herausforderung. Diese besteht darin, wie eine surrealistische Welt, die deutlich erkennbar nicht den Regeln folgt, die aus der außertheatralen Wirklichkeit bekannt sind und zu erwarten wären, so dargestellt werden kann, dass sie real wirkt. Zwar ist auch in SCHWARZE AUGEN, MARIA das Sujet alles andere als realistisch, aber die fantastischen Elemente – bis auf die schwarzen Augen – äußern sich nicht sinnlich wahrnehmbar, sondern werden lediglich in Gesprächen vermittelt.

Vielleicht auch um dieser Schwierigkeit zu begegnen, wird in ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND an einigen Stellen Film eingesetzt. Zum ersten Mal geschieht dies im Arbeitszimmer. Der Bildschirm ist in diesem Fall durch einen Holzrahmen als Spiegel getarnt. Dieser Effekt wird zudem dadurch verstärkt, dass Alice, die als in diesem Spiegel gefangen dargestellt wird, gegen die vermeintliche Spiegelfläche schlägt. Der auf dem Bildschirm erscheinende Film wird als ein Spiegelbild umgedeutet. Dadurch wird der Film so in die Inszenierung integriert, dass er als Teil der Diegese wahrgenommen wird.

Ganz anders wird mit dem Film umgegangen, der an der Decke des achteckigen Spiegelraumes gezeigt wird. Die Tonspur des Filmes bilden die aus der literarischen Vorlage übernommenen Gedanken Alices während sie durch den Kaninchenbau fällt. Der Film bildet die Szene des Falles nicht naturalistisch ab, sondern illustriert Alices Gedankengänge mit Hilfe von Zeichnungen und Mustern. Anders als in dem vorherigen Raum, in dem der Bildschirm als Spiegel und somit der darauf abgespielte Film als eine Erscheinung im Spiegel umgedeutet wurde, bietet hier der umgebende Raum zudem keinen Kontext an, in den der Film narrativ eingebettet werden könnte. So tritt der Film als Fremdmedium innerhalb der Theaterinstallation in Erscheinung. Mit Bolter und Grusin lässt sich diese direkte Nebeneinanderstellung verschiedener Medien als „hypermediacy“ (2000, S. 34) bezeichnen. Diese mache auf das Medium bzw. auf die Medien aufmerksam (vgl. ebd.). Es bedarf keiner Erklärung, dass Immersion, die in Medienvergessenheit besteht, dadurch gestört wird.

Es hat sich gezeigt, dass Transparenz des Mediums, Illusionismus und Realismus, wie sie in anderen Medien und Kunstgattungen gefordert werden, um Immersion zu erzeugen, im Hinblick auf Performance-Installationen neu zu beurteilen sind. Insbesondere die Forderung nach Transparenz ist in diesem Format hinfällig, weil von vorneherein gegeben. Eine illusionistische Darstellungsweise, die auf Sinnestäuschung abzielt, kann in Performance-Installationen aufgrund der physischen Nähe der/des Rezipierenden zum Dargestellten sowie der sinnlichen Überprüfbarkeit nicht gelingen. Deshalb ist Illusionismus in dieser Form nicht geeignet, um in Performance-Installationen Immersion zu erzeugen. Stattdessen liegt das besondere Potenzial dieses Formats ‚real‘ zu wirken, in der sinnlich wahrnehmbaren ‚Echtheit‘ aller Elemente. Realismus ergibt sich weniger dadurch, dass die fiktive Welt die außertheatrale Welt möglichst adäquat abbildet, als vielmehr durch eine konsequente, detailreiche Darstellung.

#### 4.4.2. Figurendarstellung und Schauspiel

Die Darstellung der Figuren unterliegt den gleichen Anforderungen wie die Szenographie. Soll die Welt der Fiktion als Realität dargestellt werden, so sollen die Figuren dieser Fiktion als „live human beings“ (Ryan 2001, S. 14) erscheinen.

In SCHWARZE AUGEN, MARIA lässt sich an meinem eigenen Verhalten beobachten, dass ich die Figuren stellenweise als tatsächliche Menschen wahrnehme. Zum Beispiel möchte ich wissen, wie Maria-Marias Tochter gestorben ist, weil der Tod in direktem Zusammenhang mit dem Teiresias Syndrom zu stehen scheint. Ich bringe es trotzdem nicht über mich, Maria-Maria direkt zu fragen, weil ich sie nicht verletzen möchte. Dabei ist mir bewusst, dass sowohl die Figur Maria-Maria als auch der Tod ihres Kindes fiktiv sind. Die Gefühle der Performerin könnten höchstens verletzt werden, weil sie sich so sehr mit ihrer Rolle identifiziert. Trotzdem fühlt es sich für mich falsch an, die Frage zu stellen. Ein Zitat von Ryan drückt dieses Paradox aus: „Our objective knowledge that fictional characters are only [...] constructs [...] does not prevent us from reacting to them as if they were embodied humans“ (ebd., S. 94). In diesem Moment handle ich als Besucherin eines Tags der offenen Tür, die eine persönliche Beziehung zu den Bewohner\_innen eingeht und entgegen meinem Interesse als Theaterbesucherin, die die Geschichte entschlüsseln will. Auch im anschließenden Gespräch mit anderen Gästen fällt auf, dass wir über die Bewohner\_innen sprechen ohne sprachlich zu reflektieren, dass es sich um fiktive Figuren handelt.

Wie die Szenographie ist auch die Figurendarstellung in SCHWARZE AUGEN, MARIA von Detailreichtum geprägt. Dieser wird durch Nachfragen der Gäste offenbar. Die Darstellenden sind in der Lage, alle Fragen zu beantworten, auch solche, die nicht im Zusammenhang mit dem Unfall oder dem Leben im Wohnheim stehen. So entsteht der Eindruck, dass diese Personen nicht nur Figuren in der Aufführung sind, sondern autonom existierende, lebendige Menschen mit einer Biografie, die weit über das hinausgeht, was ein einzelner Gast durch Fragen erfahren kann. Mit Ryan lässt sich nicht nur die Szenographie, sondern auch die Art der Figurendarstellung als *illusionist realism* beschreiben, denn die Rezipierenden spüren: „[T]here is more to this world than what the text displays of it: [...] a mind to character, and time and space extending beyond the display“ (ebd., S. 158). Wieder wird gerade durch die Möglichkeit in Interaktion zu treten, in diesem Fall Fragen zu stellen, die Realitätsbehauptung gestärkt.

Auch die Konsequenz der Figurendarstellung ist wieder von großer Bedeutung. Eine Rezension zu *DIE ERSCHEINUNGEN DER MARTHA RUBIN*, einer anderen Inszenierung von Signa, die sich aber ähnlicher inszenatorischer Mittel zu bedienen scheint, beschreibt, dass es die Konsequenz der Figurendarstellung ist, die die grotesk-fantastische Grundsituation glaubhaft macht: „[M]an glaubt sie, weil die [...] Schauspieler in ihren Rollen leben“ (Keim 26.10.07). Diese Beobachtung kann auch auf *SCHWARZE AUGEN, MARIA* übertragen werden. Signa Köstler nennt deshalb als erste Regel in den Arbeiten des Kollektivs: „Man bleibt immer, immer, immer in der Rolle“ (Köstler [als Sørensen] im Interview mit Burckhardt/Behrendt, Burckhardt/Behrendt 2008, o.S.). Dieses Zitat zeigt, dass der Arbeit von Signa ein repräsentatives Schauspielkonzept zugrunde liegt. Obwohl die Darstellenden eine Figur repräsentieren und nicht als sie selbst auf der Bühne stehen, habe ich den Eindruck, dass die Interaktion nicht nur zwischen mir und der Figur, sondern auch zwischen mir und der\_dem Darstellenden stattfindet. Es scheint so, als sei die fiktive Figur mit den tatsächlichen Gefühlen, Sympathien und Antipathien der\_des Darstellenden angereichert. In meiner Wahrnehmung verschmelzen Darstellende\_r und Figur. Dieser Eindruck entsteht dadurch, dass sich die Gespräche oder Interaktionen trotz Vorgaben, die die Darstellenden haben mögen, spontan zu entwickeln scheinen. Sowohl während der Aufführung als auch in anschließenden Gesprächen wird deutlich, dass sich die Bewohner\_innen gegenüber verschiedenen Gästen unterschiedlich verhalten. Offenbar können die Darstellenden ihr Verhalten innerhalb eines Rahmens nach eigenem Ermessen bestimmen und richten es unter anderem nach individuellen Sympathien und Antipathien. Deshalb fühle ich mich persönlich geschmeichelt als das schwarzäugige Mädchen Kendra mich aus einer Gruppe von vier Gästen auswählt und mich einlädt, mit ihr auf die Große Reise zu gehen. Ob sie mich tatsächlich sympathisch findet oder nicht, kann natürlich nicht festgestellt werden und ändert zudem nichts daran, dass bei mir der Eindruck tatsächlicher Gefühle überzeugend hervorgerufen wird. Die fiktive Situation fühlt sich durch tatsächliche Emotionen, die ich bei meinem Gegenüber vermute und die ich als Reaktion darauf auch selbst empfinde, realer an.

Grundlegend verschieden ist die Figurendarstellung in *ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND*. Manche Figuren werden durch Puppen, andere von Performer\_innen dargestellt. Es liegt nahe, dass es den Gästen mehr abverlangt, Puppen als „live human beings“ (Ryan 2001, S. 14) wahrzunehmen oder gar eine Beziehung zu ihnen herzustellen. Unter 4.2.4 wurde bereits dargelegt, welche Schwierigkeiten die Darstellung durch Puppen für die Interaktion birgt. Zusätzlich ist die Inkonsequenz in der Darstellung im Hinblick auf Immersion problematisch,

da sich die Gäste immer wieder an neue Arten der Darstellung gewöhnen müssen und die Form so zumindest für einen Moment Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Das Schauspiel ist in den Grundzügen naturalistisch, wenn auch tendenziell übertrieben. Dabei gibt es jedoch immer wieder Elemente, die diesen Naturalismus brechen. So ist in die Küchenszene ein choreographierter Bewegungseinlauf eingebaut, der zwar nahtlos in die Handlung eingebunden ist – es wird ein Nudelholz weitergereicht – aber trotzdem als auffälliges Inszenierungsmittel die Künstlichkeit der Szene herausstellt.

Während sich an meinem eigenen Verhalten ablesen lässt, dass ich die Figuren in SCHWARZE AUGEN, MARIA vorübergehend als tatsächlich existierende Menschen wahrnehme, stellt sich dieser Effekt bei ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND nicht ein. In SCHWARZE AUGEN, MARIA ist das Schauspiel nicht nur naturalistisch, sondern die Darstellenden bleiben konsequent in ihren Rollen, diese scheinen jedoch zugleich mit tatsächlichen Emotionen der Darstellenden angereichert zu sein. Außerdem können Nachfragen detaillierte biographische Informationen hervorbringen, was den Eindruck erweckt, die Figuren existierten auch außerhalb der Aufführung. Bei ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND hingegen fällt es aufgrund der Darstellungsweise, die nur stellenweise als naturalistisch zu beschreiben ist und sich zudem immer wieder verändert, schwer, die Figuren als außerhalb der Inszenierung existierende Lebewesen wahrzunehmen.

#### 4.5. Zusammenfassung: Was bedeutet Immersion im Hinblick auf ‚immersives Theater‘?

Ausgehend von dem vorläufigen Immersionsbegriff, der in 1.3 aus den Immersionskonzepten verschiedener Medien und Kunstgattungen entwickelt wurde, konnten in 4.1 – 4.4 die beiden Beispielinszenierungen auf die Frage hin analysiert werden, welche ihrer Inszenierungsmittel das Potenzial haben, Immersion auszulösen. Hier sollen nun die Erkenntnisse aus 4.1 – 4.4 zusammengefasst werden und ein Immersionsbegriff für das untersuchte Format der Performance-Installation formuliert werden.

Ein Format, das sich dadurch auszeichnet, dass es die Rezipierenden physisch in die Welt der Diegese versetzt, bietet immer schon Immersion im Sinne eines räumlichen Umschlossen-Seins. Der Begriff der Präsenz im Sinne eines Gefühls, sich an einem anderen Ort als dem realen zu befinden, verliert durch die tatsächliche Anwesenheit in der Welt der Fiktion seine Bedeutung und ist deshalb nicht brauchbar im Hinblick auf Performance-Installationen. Da räumliche Immersion immer gegeben ist, ist Immersion im Sinne des psychischen Zustands



der Versunkenheit in eine Fiktion, die vorübergehend als Realität wahrgenommen wird, das eigentliche Zentrum des Interesses. Die räumliche Immersion spielt bei der Erzeugung der psychischen Immersion eine entscheidende Rolle, auch wenn die Aufhebung der Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum diese zweite Form der Immersion längst nicht garantiert. Es lässt sich sogar beobachten, dass das Format der Performance-Installation sich zwar aus bestimmten Gründen zur Erzeugung von psychischer Immersion eignet, gleichzeitig aber auch besondere Schwierigkeiten aufwirft.

Die Positionierung der Rezipierenden inmitten einer gestalteten fiktiven Welt ist geeignet, die außertheatrale Wirklichkeit vollständig auszuschließen und abzudecken. Dadurch wird die direkte Nebeneinanderstellung von Diegese und außertheatraler Wirklichkeit versagt, durch die die Inszeniertheit der fiktiven Welt herausgestellt werden würde. SCHWARZE AUGEN, MARIA überrascht damit, dass auch das scheinbar gegenteilige Vorgehen, nämlich die Verwischung von Fiktion und außertheatraler Wirklichkeit, immersionsfördernd sein kann. Denn durch eine Vermischung realer und fiktiver Elemente kann ebenfalls die Verschiedenheit von Fiktion und außertheatraler Wirklichkeit verschleiert werden. Diese Strategie wird in der Literatur zu Immersion in Bezug auf andere Medien nicht genannt und scheint eine Besonderheit dieser Inszenierung, möglicherweise auch des Formats zu sein.

Immersion in Performance-Installationen stützt sich auf Interaktion, anstatt diese als Bedrohung zu verstehen, obwohl sie ohne die nötigen Rahmenbedingungen durchaus zu einer solchen werden kann. Das ist ein deutlicher Unterschied zu dem Immersionskonzept eines Theaters, das Bühne und Zuschauerraum trennt. Die Positionierung der Rezipierenden als Gäste inmitten der fiktiven Welt bietet die Möglichkeit, dass die Rezipierenden auf ‚natürliche‘ Weise mit der diegetischen Welt interagieren können, ohne dass ihre Handlungen als extradiegetische Elemente die Immersion zerstören. Diese Möglichkeit kann aber nur dann realisiert werden, wenn die Interaktionsmöglichkeiten der Rezipierenden von narrativ gerechtfertigten Verhaltensregeln geleitet werden, die verhindern, dass die Rezipierenden sowohl im eigenen Erleben als auch in der Wahrnehmung anderer Rezipierender als Fremdkörper in der Diegese wahrgenommen werden.

Interaktionsmöglichkeiten erschweren zudem eine kohärente, spannende Narration, die als ausschlaggebend für Immersion angesehen wird. Es gibt jedoch bestimmte Narrationsstrukturen, die Interaktion zulassen während sie den narrativen Kern dem Zugriff der Rezipierenden und Interagierenden entziehen. Inhaltlich ist eine Orientierung am Horror-

und Fantasy Genre auffällig, wobei beängstigende Elemente einerseits laut Ryan *emotional immersion* auslösen können, andererseits aber riskiert wird, die Gäste dazu zu bringen, ihre *suspension of disbelief* absichtlich aufzuheben.

Durch die semiotische Beschaffenheit ‚immersiven Theaters‘, die weitestgehend identisch mit der außertheatralen Wirklichkeit ist und somit als von vorneherein ‚transparent‘ bezeichnet werden könnte, ist die Forderung nach ‚Transparenz des Mediums‘, die beispielsweise in der Virtual Reality als Voraussetzung für Immersion gestellt wird, im Hinblick auf ‚immersives Theater‘ irreführend.

Eng verbunden mit der Forderung nach Transparenz ist in vielen Medien die Forderung nach einer illusionistischen Darstellung. In Performance-Installationen macht die Positionierung der Rezipierenden inmitten der fiktiven Welt, verbunden mit Interaktionsmöglichkeiten, jedoch Sinnestäuschungen unmöglich. Da nicht nur alles aus nächster Nähe betrachtet, sondern auch mit allen Sinnen wahrgenommen und geprüft werden kann, ist die ‚Echtheit‘ aller Elemente der Inszenierung notwendig, um die ‚Echtheit‘ der fiktiven Welt glaubhaft simulieren zu können und Immersion zu erzeugen. Wenn allerdings die ‚Echtheit‘ einzelner Elemente durch sinnliche Überprüfung bewiesen wird, stützt dies die Realitätsbehauptung, die eine ‚immersive‘ Inszenierung aufstellt und die multisensorisch wahrnehmbare fiktive Welt erscheint realer als eine bloß audiovisuelle Repräsentation. Während beispielsweise die Virtual Reality durch technische Hilfsmittel wie den Datenhandschuh Multisensorik anstrebt, um Immersion hervorzurufen, ist es in der Performance-Installation ein Leichtes multiple Sinneseindrücke zu bieten. Die sinnliche Erfahrbarkeit trägt einen Großteil dazu bei, den Eindruck von Realität und somit auch Immersion zu erzeugen.

Neben der sinnlichen Erfahrbarkeit stellt sich auch die Konsequenz als wichtiger Faktor heraus, um den Eindruck zu erzeugen, eine Fiktion sei real. Denn ungewohnte Inszenierungsmittel ziehen die Aufmerksamkeit auf sich und stellen die Gemachtheit aus. Neben der Konsequenz der Darstellung lässt vor allem ihr Detailreichtum eine Inszenierung real erscheinen. So stellt es sich als nebensächlich heraus, ob die außertheatrale Wirklichkeit exakt abgebildet wird, solange die Darstellung multisensorisch, konsequent und detailreich ist. Konsequenz und Detailreichtum sind auch bei der Figurendarstellung zentral, was naturalistisches Schauspiel zur geeignetsten Art der Figurendarstellung in Inszenierungen macht, die den Anspruch haben, Immersion zu erzeugen. Detailreichtum ist insofern wichtig, als die Gäste aufgrund des interaktiven Formats die Möglichkeit haben, durch Nachfragen die

‚Echtheit‘ der Figuren zu testen und die Fähigkeit dieser, Details aus ihrem Leben zu erzählen, als Merkmal für ihre Glaubwürdigkeit interpretiert wird. Wieder gilt hier, dass die Interaktionsmöglichkeiten und die damit verbundene Möglichkeit zur Überprüfung der Realitätsbehauptung eine naturalistische Figurendarstellung zwar vor besondere Herausforderungen stellt, wenn diese Herausforderungen aber gemeistert werden, erscheint die Realitätsbehauptung als bewiesen.

Aus der Analyse ergibt sich, dass der transdisziplinäre Immersionsbegriff in seinen Grundzügen übernommen werden kann. Jedoch decken sich die Strategien, die in den beiden untersuchten Performance-Installationen als immersionsfördernd identifiziert wurden, nur teilweise mit den Strategien, denen in anderen Medien zugetraut wird, Immersion hervorzurufen. Bei der Analyse der Beispielinszenierungen stellen sich zudem Strategien als immersionsfördernd heraus, die in Bezug auf andere Medien nicht genannt wurden.

## 5. Schluss

Diese Arbeit hat sich mit der Frage beschäftigt, welchen Inszenierungsstrategien im sogenannten ‚immersiven Theater‘ zugetraut werden kann, Immersion hervorzurufen. Die Beantwortung dieser Frage wird dadurch erschwert, dass der Begriff der Immersion im Hinblick auf Theater kaum erforscht ist. Auch in anderen Kunstgattungen ist der Begriff diffus, insbesondere aufgrund seiner einerseits medienübergreifenden Signifikanz und gleichzeitiger medienspezifischer Schwerpunktlegung. Eine wissenschaftliche Betrachtung des Begriffs steht außerdem vor der Herausforderung, dass Immersion eine subjektiv empfundene Wahrnehmungsqualität ist. Deshalb kann die Frage, ob in den Beispielinszenierungen Immersion ausgelöst wird, mit geisteswissenschaftlichen Methoden nicht beantwortet werden. Stattdessen wurde im Theorieteil zunächst herausgearbeitet, welche Inszenierungsstrategien in anderen Medien eingesetzt werden, um Immersion zu erzeugen. Dann wurde untersucht, ob die Beispielinszenierungen ‚immersiven Theaters‘ äquivalente Inszenierungsmittel aufweisen, denen somit auch in diesem Format zugetraut werden kann, Immersion hervorzurufen. Bei der Analyse wurde festgestellt, dass SCHWARZE AUGEN, MARIA viele der immersionsfördernden Strategien anderer Medien aufweist, die an die spezifischen Herausforderungen des Formats und seiner Medialität angepasst sind. Deshalb kann davon ausgegangen werden, dass diese Inszenierung es in besonderem Maße wahrscheinlich macht, dass Gäste Immersion erleben. Während in ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND die Grundvoraussetzung der räumlichen Umschlossenheit ebenso gegeben ist, weist diese

Inszenierung Mittel auf, die im Abgleich mit den Immersionskonzepten anderer Medien als immersionsverhindernd erkannt wurden. Das steht im Widerspruch zu dem Versprechen: „Experience immersion like never before“ (Les Enfants Terribles o.J., Show Information). Eine mögliche Erklärung wäre, dass die ‚Immersion‘, die diese Inszenierung anstrebt, nicht Immersion im Sinne einer psychischen Versunkenheit in eine Fiktion ist wie sie in dieser Arbeit verstanden wurde. Möglicherweise soll der Verweis auf ‚Immersion‘ die Inszenierung lediglich dem ‚Genre‘ immersiven Theaters zuordnen oder eine rein räumliche Immersion beschreiben, ohne die Implikationen des Begriffs zu reflektieren. Durch die vergleichende Analyse der zwei Inszenierungen wurde deutlich, dass die Aufhebung der räumlichen Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum, die beiden Inszenierungen gleich ist, nicht ausreicht, um psychische Immersion zu erzeugen. So ließ sich zeigen, dass das Format der Performance-Installation sowohl großes Potential als auch spezifische Schwierigkeiten im Hinblick auf die Erzeugung von Immersion bietet. Dadurch wurde bestätigt, dass das implizite Versprechen, dass die Genrebezeichnung ‚immersive theatre‘ beinhaltet, kritisch zu bewerten ist.

Da nur zwei Inszenierungen analysiert wurden, muss darauf hingewiesen werden, dass die hier gewonnenen Erkenntnisse nicht den Anspruch erheben, für alle Inszenierungen zu gelten, die dem ohnehin nicht trennscharf definierten Format immersiven Theaters zugeordnet werden können. Die aufgezeigten immersionsfördernden bzw. -hemmenden Strategien können jedoch als Anhaltspunkte oder Suchmaske für die Analyse anderer Performance-Installationen dienen. Um die Übertragbarkeit der hier gewonnenen Erkenntnisse zu testen, wäre es sinnvoll, sie durch eine Analyse weiterer Inszenierungen desselben Formats zu überprüfen und ggf. zu revidieren oder zu erweitern.

Ebenso kann diese Arbeit als ein Impuls für die Praxis verstanden werden. Im Rahmen einer praktischen Inszenierungsarbeit könnte festgestellt werden, welche anderen konkreten Umsetzungen der hier vorgestellten theoretischen Grundmuster möglich sind.

Nicht geklärt wurde, ob und warum Immersion als Rezeptionserfahrung überhaupt wünschenswert ist. Diese Frage stellt sich umso mehr, da kritische Stimmen dem immersiven Theater Eskapismus unterstellen und die vermutete Unvereinbarkeit von Immersion und kritischer Reflektion anprangern. Andererseits ließe sich eine immersive Performance-Installation ebenso als Erfahrungsraum verstehen, der gerade durch seine affektive Intensität

bei den Rezipierenden Reflektion auslöst. Signa Köstler bietet einen solchen Gegenentwurf an:

„Es sind ganz viele wichtige Fragen, denen wir nicht ausgesetzt sind [...]und wo wir vielleicht auch keine Möglichkeit haben uns damit zu konfrontieren und deshalb versuchen wir Räume zu schaffen, [...] wo man [...] natürlich immer noch geschützt ist, aber trotzdem ausgesetzt“ (Köstler im Interview mit Fülle, Berliner Festspiele 2014, 0:18:50 – 0:19:12).

Die Frage, ob Immersion Reflektion tatsächlich aushebelt, oder ob diese in immersiven Formaten nicht eher zeitlich verschoben und an das dafür umso intensivere ästhetische Erlebnis angestellt wird, konnte im Umfang dieser Arbeit nicht geklärt werden, aber bietet sich als Ausgangspunkt für die weitere Forschung an. Signas ‚Parallelrealitäten‘ könnten aus Perspektive von Jean Baudrillards Simulationstheorie beleuchtet werden, um zu untersuchen, was eine so erfolgreich als ‚real‘ inszenierte künstliche Welt wie SCHWARZE AUGEN, MARIA über den Realitätsstatus der sie umgebenden außertheatralen Wirklichkeit aussagt.

Fraglich ist es auch, ob die veränderte, aktivere Position, die immersives Theater seinen Gästen bietet, tatsächlich eine Bereicherung ist. Oder liegt der Reiz am Theater gerade darin, ausnahmsweise nicht selber handeln zu müssen, sondern das Bühnengeschehen aus sicherer Distanz mit einem gewissen Voyeurismus beobachten zu dürfen und dadurch gegebenenfalls zur Kontemplation angeregt zu werden? Die Popularität, die ‚immersive theatre‘ vor allem in Großbritannien in den letzten Jahren erlangt hat, spricht jedoch für sich. Aufgrund von „popular demand“ (London Calling 2015, o.S.) wurde auch ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND um weitere Vorstellungen ergänzt und ist nun bis Ende August 2015 zu sehen. Erklärungsansätze für den Hype um ‚immersives Theater‘ gibt es zahlreiche: Das Bedürfnis nach sinnlichen Erfahrungen inmitten eines zunehmend digitalen Alltags (vgl. Future of StoryTelling 2013, 0:2:28-0:2:50), der bloße Überdruß an traditionelleren Theaterformen (vgl. Gardner 2014, o.S.), Erlebnishunger (vgl. Trueman 2010, o.S.) oder Abenteuerlust (vgl. Future of StoryTelling 2013, 0:0:50-0:0:60). Sicher ist, dass das Format einen Nerv trifft. Was genau immersives Theater zum Publikumsmagneten macht und warum ein solches Format offenbar zum Zeitgeist passt, wäre eine weitere spannende Frage, die sicher auch aus Perspektive der Kulturpolitik oder des Kulturmanagements interessant wäre.

Inszenierungsstrategien machen nur einen Teil dessen aus, was notwendig ist, damit Immersion entsteht. Ebenso entscheidend sind die Voraussetzungen, die jede\_r einzelne\_r Rezipierende selbst mitbringt. Persönlich habe ich in ALICE’S ADVENTURES UNDERGROUND keine psychische Immersion erlebt, und auch in SCHWARZE AUGEN, MARIA nur momenthaft,

obwohl die Signa Inszenierung, wie hier gezeigt wurde, Inszenierungsmittel aufweist, die Immersion wahrscheinlich macht. Meine analytische Rezeptionshaltung, bedingt durch das Wissen, dass ich die hier vorliegende Arbeit schreiben würde, machte es mir paradoxerweise so gut wie unmöglich, selbst Immersion zu empfinden.

## 6. Literaturverzeichnis

### Inszenierungen

*Alice's Adventures Underground*, Les Enfants Terribles [Reg.], The Vaults (London), gesehen am: 24.03.2015, 18:15 Uhr.

*Schwarze Augen, Maria*, Signa [Reg.], Deutsches Schauspielhaus (Hamburg), gesehen am: 18.01.2014, 14:00 Uhr.

### Sekundärliteratur

Arsenault, Dominic (2005): „Dark Waters: Spotlight on Immersion“, in: Game On-NA, *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, (Gent), S. 50–52, online [ohne Seitenzahlen]: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.470.2157&rep=rep1&type=pdf>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Barthes, Roland (2007): „Der Real(itäts)effekt“ [„L'effet de réel“] [1968], Übers. Konrad Honsel, in: Kathrin Tiedemann/Frank-Michael Raddatz (Hrsg.), *Reality strikes back: Tage vor dem Bildersturm; eine Debatte zum Einbruch der Wirklichkeit in den Bühnenraum*, (Recherchen 47), Berlin: Theater der Zeit, S. 12–20.

Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.) (2013): *Duden*, Berlin: Dudenverlag.

Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.) (2013): „Immersion“, in: Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.), *Duden*, Berlin: Dudenverlag, online: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Bieger, Laura (2010): „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben“, in: Gertrud Lehnert (Hrsg.), *Raum und Gefühl: Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung* (Metabasis 5), Bielefeld: Transcript, S. 75–95.

Bishop, Claire (2005): *Installation art. A critical history*, London: Tate Publishing.

Bolter, J. David/Grusin, Richard A. (2000): *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, Mass: MIT Press.

Brown, Emily/Cairns, Paul (2004): „A Grounded Investigation of Game Immersion“, in: Elizabeth Dykstra-Erickson/Manfred Tscheligi (Hrsg.), *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*, (Wien), New York: ACM, S. 1297–1300, online [mit abweichenden Seitenzahlen]: <http://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Immersion.pdf>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Butler, Mark (2007): *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens* (Kaleidogramme 14), Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Castell, Suzanne de/Jenson, Jennifer (Hrsg.) (2005): *Changing Views: Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Research Association's Second International Conference*, (Vancouver).

- Curtis, Robin (2008): „Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder“, in: *Montage AV* (02/2008), S. 89–107.
- Curtis, Robin/Voss, Christiane (2008): „Theorien ästhetischer Immersion“, in: *Montage AV* (02/2008), S. 4–10.
- Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.) (2008): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels* (Metabasis 1), Bielefeld: Transcript.
- Dykstra-Erickson, Elizabeth/Tscheligi, Manfred (Hrsg.) (2004): *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*, (Wien), New York: ACM.
- Engel, Patrick (2008): *Spannung in verschiedenen Grundtypen der Detektivliteratur*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Ermi, Laura/Mäyrä, Frans (2005): „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion“, in: Suzanne de Castell/Jennifer Jenson (Hrsg.), *Changing Views: Worlds in Play.: Selected Papers of the 2005 Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Research Association's Second International Conference*, (Vancouver), S. 15–27, online [mit abweichenden Seitenzahlen]: [http://people.uta.fi/~tilma/gameplay\\_experience.pdf](http://people.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf), zuletzt geprüft: 08.07.2015.
- Game On-NA (2005): *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, (Gent).
- Fischer-Lichte, Erika (2003): „Es werde Licht!: Die Entstehung des Raumes aus dem Licht im Theater – Licht als Mittel der theatralen Inszenierung“, in: *Fundiert*, (01/2003), online [ohne Seitenzahlen]: [http://www.fu-berlin.de/presse/publikationen/fundiert/archiv/2003\\_01/03\\_01\\_fischer\\_lichte/index.html](http://www.fu-berlin.de/presse/publikationen/fundiert/archiv/2003_01/03_01_fischer_lichte/index.html), zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Fischer-Lichte, Erika (2007): *Semiotik des Theaters. Eine Einführung: Band 1. Das System der theatralischen Zeichen*, 5. unveränderte Aufl. [1983], Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hrsg.) (2014): *Metzler Lexikon Theatertheorie*, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl. [2005], Stuttgart [u.a.]: J. B. Metzler.
- Fuxjäger, Anton (2007): „Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung“, in: *Montage AV* (02/2007), S. 17–37.
- Goffman, Erving (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen [Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience]*, 1. deutschsprachige Ausgabe [1974], Übers. Hermann Vetter, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Grau, Oliver (2003): *Virtual art. From illusion to immersion* (Leonardo), Cambridge, Mass [u.a.]: MIT Press.
- Gronau, Barbara (2010): *Theaterinstallationen. Performative Räume bei Beuys, Boltanski und Kabakov*, Paderborn: Wilhelm Fink.
- Kabakov, Ilya (1995): *Über die 'Totale' Installation*, Übers. Gabriele Leupold, Osterfildern: Cantz.



- Kringiel, Danny (2009): *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2*, München: Kopaed.
- Laurel, Brenda (1986): „Interface as Mimesis“, in: Donald A. Norman/Stephen W. Draper (Hrsg.), *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*, Hillsdale: Hillsdale: L. Erlbaum Associates, S. 67–87, online: <https://services.brics.dk/java/courseadmin/UXP2014/documents/getDocument/PaperD-LAUREL-interface-as-mimesis.pdf?d=147088>, zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Laurel, Brenda (1986): *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, online: [https://etd.ohiolink.edu/rws\\_etd/document/get/osu1240408469/inline](https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/osu1240408469/inline), zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Laurel, Brenda (1993): *Computers as theatre*, Reading, Mass: Addison-Wesley.
- Lazardzig, Jan (2014): „Illusion“, in: Erika Fischer-Lichte/Doris Kolesch/Matthias Warstat (Hrsg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl. [2005], Stuttgart [u.a.]: J. B. Metzler, S. 146–149.
- Lehnert, Gertrud (Hrsg.) (2010): *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung* (Metabasis 5), Bielefeld: Transcript.
- Lombard, Matthew/Ditton, Theresa (1997): „At the Heart of It All: The Concept of Presence“, in: *Journal of Computer-Mediated Communication* (3, 2), online [ohne Seitenzahlen]: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full>, zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Machon, Josephine (2013): *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke [u.a.]: Palgrave Macmillan.
- Mateas, Michael (2004): „A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games“, in: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.), *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, Mass [u.a.]: MIT Press, S. 19–33.
- McMahan, Alison (2003): „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.), *The video game theory reader*, New York, NY [u.a.]: Routledge, S. 67–87.
- Münker, Stefan (2005): „Virtualität“, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hrsg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Fink, S. 244–250.
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Neitzel, Britta (2008): „Medienrezeption und Spiel“, in: Jan Distelmeyer et al. (Hrsg.), *Game over!?: Perspektiven des Computerspiels*, (Metabasis 1), Bielefeld: Transcript, S. 95–113.
- Norman, Donald A./Draper, Stephen W. (Hrsg.) (1986): *User centered system design. New perspectives on human-computer interaction*, Hillsdale: L. Erlbaum Associates.
- Patrick, Emilee et al. (2000): „Using a large projection screen as an alternative to head-mounted displays for virtual environments“, in: Thea Turner (Hrsg.), *CHI 2000 Conference proceedings: Conference on Human Factors in Computing Systems: CHI*

- 2000, *the future is here*, (Den Haag), New York: ACM, S. 478–485, online [ohne Seitenzahlen]: <http://www.ics.uci.edu/~jen/Papers/CHI00-voyage.pdf>, zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Rebentisch, Juliane (2003): *Ästhetik der Installation*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Roesler, Alexander/Stiegler, Bernd (Hrsg.) (2005): *Grundbegriffe der Medientheorie* (2680. Medienwissenschaft), Paderborn: Fink.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2009): „From Playfields to Fictional Worlds: A Second Life for Ariosto“, in: *New Literary History* (40, 1), S. 159–177, online: [http://www.jstor.org/stable/20533139?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/20533139?seq=1#page_scan_tab_contents), zuletzt geprüft: 09.07.2015.
- Sauter, Willmar (2014): „Interaktion“, in: Erika Fischer-Lichte/Doris Kolesch/Matthias Warstat (Hrsg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, 2. aktualisierte und erweiterte Aufl. [2005], Stuttgart [u.a.]: J. B. Metzler, S. 160–162.
- Schoenmakers, Henri (Hrsg.) (2008): *Theater und Medien. Grundlagen - Analysen - Perspektiven; eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: Transcript.
- Schoenmakers, Henri et al. (2008): „Einleitung: Theater und (andere) Medien. Themen und Positionen“, in: Henri Schoenmakers (Hrsg.), *Theater und Medien: Grundlagen - Analysen - Perspektiven ; eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: Transcript, S. 13–28.
- Tiedemann, Kathrin/Raddatz, Frank-Michael (Hrsg.) (2007): *Reality strikes back. Tage vor dem Bildersturm ; eine Debatte zum Einbruch der Wirklichkeit in den Bühnenraum* (Recherchen 47), Berlin: Theater der Zeit.
- Turner, Thea (Hrsg.) (2000): *CHI 2000 Conference proceedings. Conference on Human Factors in Computing Systems : CHI 2000, the future is here*, (Den Haag), New York: ACM.
- Voss, Christiane (2008): „Fiktionale Immersion“, in: *Montage AV* (02/2008), S. 69–86.
- Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.) (2004): *First person. New media as story, performance, and game*, Cambridge, Mass [u.a.]: MIT Press.
- White, Gareth (2012): „On Immersive Theatre“, in: *Theatre Research International* (37, 3), S. 221–235, online: <http://journals.cambridge.org/action/displayFulltext?type=1&fid=8681979&jid=TRI&volumeId=37&issueId=03&aid=8681977&bodyId=&membershipNumber=&societyETOCSession=,> zuletzt geprüft: 10.07.2015.
- White, Gareth (2013): *Audience participation in theatre. Aesthetics of the invitation*, Basingstoke [u.a.]: Palgrave Macmillan.
- Wirth, Werner/Hofer, Matthias (2008): „Präsenzerleben: Eine medienpsychologische Modellierung“, in: *Montage AV* (02/2008), S. 159–175.

Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) (2003): *The video game theory reader*, New York, NY [u.a.]: Routledge.

## Presseartikel

Burckhardt, Barbara/Behrendt, Eva (2008): „Brave Old World“, in: *Theater Heute*, (05/2008), S. 30-39, online [fehlende Seitenzahlen]: <http://www.kultiversum.de/Schauspiel-Theaterheute/Soerensen-Koestler-Nachtclub-Theaterinstallation-Maserplan.html>, zuletzt geprüft: 09.07.2015.

Gardner, Lyn (2014): „Immersive theatre: living up to its name, or just an overused gimmick?“, in: *The Guardian*, 19.09.2014, online: <http://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2014/sep/19/immersive-theatre-overused-marketing-gimmick>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Keim, Stefan (2007): „Hier kann jeder den Helden spielen“, in: *Die Welt*, 26.10.07, online: <http://www.welt.de/kultur/theater/article1299529/Hier-kann-jeder-den-Helden-spielen.html>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Kirsch, Sebastian (2008): „Signa oder Der Sinn für die Unwirklichkeit“, in: *Theater der Zeit*, (05/2008), S. 8–12, online [fehlende Seitenzahlen]: <http://signa.dk/theater-der-zeit>, zuletzt geprüft: 09.07.2015.

Kümmel, Peter (2013): „Ein Endspiel am Anfang: Mit dem abgründigen Stück ‚Schwarze Augen, Maria‘ beginnt endlich die neue Ära am Schauspielhaus Hamburg“, in: *Die Zeit*, 30.11.2013, online: <http://www.zeit.de/2013/48/schwarze-augen-maria-schauspielhaus-hamburg>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Schenker, Gregor (2008): „Vergiss Theater!: Die radikalen Theaterperformer Signa sind mit ihrer Amnesiestation zu Gast im steirischen herbst“, in: *Falter*, 24.09.08, online: <http://www.falter.at/falter/2008/09/23/vergiss-theater/>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Thomas, Paul J. (2008): „Signa performs The Dorine Chaikin Institute in Berlin“, in: *Whitehot Magazine*. (02/2008), online: <http://whitehotmagazine.com/articles/2008-signa-dorine-chakin-institute/1142>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Trueman, Matt (2010): „Immersive theatre: take us to the edge, but don't throw us in“, in: *The Guardian*, 07.04.2010, online: <http://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2010/apr/07/immersive-theatre-terrifying-experience>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Wilson, Antonia (2015): „Designing Alice's Adventures Underground: Art, Illustration, Photography“, in: *Creative Review*, 18.05.2015, online: <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2015/may1/alices-adventures-underground>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

## Internetseiten

Deutsches Schauspielhaus Hamburg (2013): „Schwarze Augen, Maria“, online: [http://www.schauspielhaus.de/de\\_DE/repertoire/schwarze\\_augen\\_maria.951189](http://www.schauspielhaus.de/de_DE/repertoire/schwarze_augen_maria.951189), zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Grid Iron (o.J.): „What Remains“, online: [http://www.gridiron.org.uk/production\\_type/what-remains/](http://www.gridiron.org.uk/production_type/what-remains/), zuletzt geprüft: 04.07.2015.

Les Enfants Terribles (o.J.): „Show Information“, online: <http://www.alice-underground.com/>, zuletzt geprüft: 06.05.2015.

London Calling.com (2015): „Alice’s Adventures Underground: Alice’s Adventures Underground at the Vaults of Waterloo has been extended due to popular demand until the end of August“, online: <http://londoncalling.com/events/alices-adventures-underground>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Punchdrunk (o. J.): „Past Shows“, online: <http://punchdrunk.com/past-shows>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Signa (o.J.): „About“, online: <http://signa.dk/about>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Signa (o.J.): „Die Erscheinungen der Martha Rubin (2007-2008)“, online: <http://signa.dk/projects&pid=59186?pid=53980>, zuletzt geprüft: 06.07.2015.

## Videos

Berliner Festspiele (2014): *Theatertreffen 2014: Camp „Narrative Spaces“ (17. Mai)*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=3WTxJ6lw2V0>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Future of StoryTelling (2013): *Burn the Seats. Felix Barrett (Future of StoryTelling 2013)*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=6ktpes0qMZ0>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

Heinrich-Böll-Stiftung (2013): *Interaktivität als Konzept*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=CKi5lbMPI7k>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

## Sonstiges

Carroll, Lewis (1991): *Through the Looking-Glass*, The Millenium Fulcrum Edition 1.7, online: <http://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>, zuletzt geprüft: 08.07.2015.

## 7. Anhang

# Einladung

zum  
Tag der offenen Tür am 18. Januar 2014

Lieber Gast,

das Haus Lebensbaum öffnet seine Türen zum ersten Mal nach zehn Jahren völliger Verslossenheit. Wir laden Sie herzlich dazu ein, gemeinsame Stunden mit uns zu erleben und unseren Familienalltag näher kennenzulernen. Unsere Söhne und Töchter erwarten Sie mit großer Spannung. Seien Sie uns willkommen um 14 Uhr.

Nur wenigen ausgewählten Gästen kann der Zutritt gewährt werden. Wir bitten Sie daher, das Haus gegen 18 Uhr eine Zeitlang zu verlassen, um anderen Besuchern den Aufenthalt bei uns zu ermöglichen.

**Aber bitte: Kommen Sie zurück zu unserer festlichen Aktivität ab 22.30 Uhr.**

Für Ihr leibliches Wohl wird gesorgt.

Auf Ihr Erscheinen freuen sich:

Familie Traub  
Familie Wager  
Familie Gerstein  
Familie Kiebusinski  
Familie Sternlieb  
Familie Millstein  
sowie Dr. Mittag und sein Personal

So finden Sie zu uns:

Wartenau 16, 20099 Hamburg

Mit der U1 oder den Buslinien 25, 35, 36 und 608, Haltestelle »Wartenau«. Vom U-Bahnhof bitte der Beschilderung "Wandsbeker Chaussee" folgen.

Von dort in die Wartenau einbiegen. Der Zugang zur ehemaligen Elise-Averdieck-Schule erfolgt über die Hofeinfahrt Hagenau 1, einer Querstraße zur Wartenau.

Telefon Dr. Mittag: 0151 66830060



In einer klaren Winternacht  
ein Vögelchen ward geboren  
aus feinstem Ei und höchster Zucht  
zu Grossen auferkoren

Man hat's ihm vom ersten Augenblick  
auf Köpfchen zubestimmt  
dies ist kein gewöhnliches  
nein, dies ist ein gold'nes Kind

Es war so zärtlich anzusehen  
so seelig weich, so wundersön  
die Stimme einer süßen Fee  
Federkleid wie Schnee

Auf das es prächtig wachsen täte  
achten sie genau  
und sperrten es voll Herzensgrüte  
in ein' gewaltigen Bau

Und wie sie's immer schauen nun  
da wird das Vögelchen stumm  
die Flügel werden furchtbar schwer  
die Krallen wachsen krumm

Und alle Augen schauten es  
doch am schlimmsten selbst es schaute  
wie Fremde wirken alle die  
denn einst es wohl vertraute

Wie's nicht singen noch fliegen tat  
da gab man ihm 'nen Stoß  
doch seine Flügel blieben starr  
und erbarmungslos

Nun das kleine Vögelchen  
mit aller Tugendpracht  
statt singen tut nur schrecklich schreien  
und schlingen zu Boden kracht

Noch einmal schaut's zum Himmel auf  
schmucksuchtsvoll und traurig  
und eine gold'ne Träne rollt  
vollendet schön und schaurig

SEE Tickets <donotreply@seetickets.com>schrieb:

Dear MISS WENDSCHOFF,

You are booked and Wonderland awaits your arrival.

ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND, at The Vaults, Waterloo on 24/04/2015 at 18.15

Order Reference 34940588

You have ordered the following tickets

1x GENERAL ADMISSION at £48.50, including a booking fee of £1.00 for each ticket

1x REFUND PROTECTION FACILITY at £2.00

You have opted for Ticketplan at a cost of £2.00 per ticket. For terms and conditions please go to - <http://www.seetickets.com/content/ticketplan-terms>

E-Ticket Reference C34940588

THIS EMAIL IS YOUR TICKET!

Please make sure all members of your party are with you when you check in. Please print this email and bring it with you to the event together with a form of id. These will be required to ensure you are checked in and admitted.

You have been charged a total of £50.50 via PayPal. You will receive a separate email from PayPal with further details.

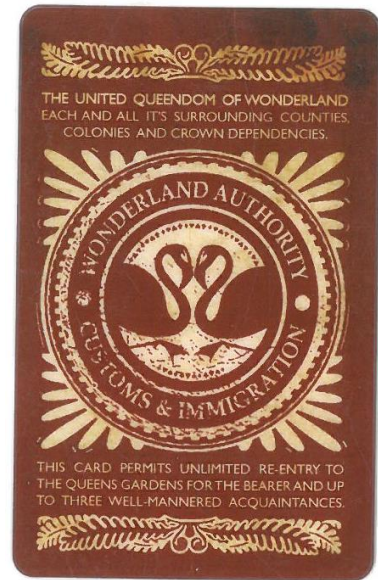
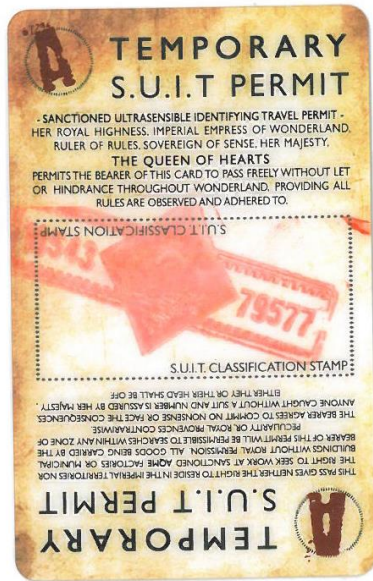
Thank you again and don't be late for this very important date.

For more info on all things Alice please visit:

[www.alice-underground.com](http://www.alice-underground.com)

Facebook/[undergroundalice](https://www.facebook.com/undergroundalice)

Twitter/[@aliceunderLDN](https://twitter.com/aliceunderLDN)



Mein Dank gilt

Jens Roselt und Martina Groß für die Betreuung dieser Arbeit,

Anika, Kathi, Almut und allen Freundinnen und Freunden, die mich unterstützt haben,  
und meinen Eltern.



## Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorstehende Masterarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der oben genannten Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, habe ich in jedem einzelnen Fall durch die Angabe der Quelle bzw. der Herkunft, auch der benutzten Sekundärliteratur, als Entlehnung kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet und anderen elektronischen Text- und Datensammlungen und dergleichen. Die eingereichte Arbeit ist nicht anderweitig als Prüfungsleistung verwendet worden oder in deutscher oder in einer anderen Sprache als Veröffentlichung erschienen. Mir ist bewusst, dass wahrheitswidrige Angaben als Täuschung behandelt werden.

Hildesheim, den 13.07.2015

Miriam Wendschoff